SUPER PR
COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
●Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
SUPER PRO
L
R
X
Y
A
B
OFF
SELECT
START
SLOW
Detalhes qu
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive* falasse,ele pediria o SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velecidades para os botões A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
SUPER PRO-2
A B C
SEMI-AUTO
OFF
AUTO
AUTO FIRE
SPEED
PAUSE
START
SLOW
A + B
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVI
- TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA -
DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP BANCO
BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍ
- TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYA
- STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ -
PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETR
- G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL. DIGITAL - REL.
- S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR. TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOL
- HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJO

SUPER PRO-8

COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.

DETALHES:

- *Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.*
- *Botões de disparo L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Design ergonomico com total encaixe para as mãos.*

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

...valem recordes

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.
O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.

DETALHES:

- *Único programável.*
- *Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.*
- *Botões laterais de L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).*

ÚNICO PROGRAMÁVEL

- SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL.GORZA - EL MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEC - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

Esta edição de Ação Games deveria se chamar Ação 2 Games! É só dar uma olhadinha na relação de games debulhados, aí ao lado para entender o porquê. Bubsy 2 de Mega, Tetris 2 de GBoy e Chuck Rock 2 de Master. De quebra, conheça o game da dupla que deu o que falar: Beavis and Butt-Head escracham tudo e todos no Mega. Um bom começo para conferir o que está por aí e já começar sua listinha de pedidos ao Papai Noel. Você ainda ganha o primeiro exemplar da Multi Interativa, um caderno mensal de multimídia, com tudo o que rola de novo nesta área já tão falada.

SALADA

FÃ DE RPG

Alô, galera da Ação Games! Estou com uma baita dúvida sobre games tipo RPG. Gostei muito de alguns jogos como o Zelda, do SNES. Gostaria de comprar um jogo e que vocês me ajudassem a escolher entre Breath of Fire, Secret of Mana, Lufia, Brain Lord ou Zelda. Qual desses é melhor?

FELIPE C. S. OLIVEIRA
Gov. Valadares, MG

Olha, Felipe, dos que você citou, Zelda e Secret of Mana são the best. Experimente também os novíssimos The Illusion of Gaia e Final Fantasy 3. Mas seria legal você alugar o cartucho e ver qual é a do jogo. Nunca compre antes de alugar, afinal, gosto é gosto, né?

PRAZER, GAME GENIE

E aí, pessoal da Ação Games, tudo certo? Gosto muito de MK de SNES e fiquei boquiaberto quando soube que este jogo pode ser sanguinolento. Eu queria saber como aplicar o código BDB4-DD07 para Game Genie.

WALTER NESES M. NETTO
Rio de Janeiro, RJ

Caro pessoal, entrei há pouco tempo no mundo dos games e confesso que estou perdidão. Cá entre nós...o que é um Game Genie?

IGOR DA ROCHA DINER
Gravataí, RS

Vamos acabar com as dúvidas. Game Genie é um acessório, uma espécie de adaptador, que você encaixa entre o console e o cartucho. Ao ligar-se o videogame, o Game Genie mostra uma tela para a digitação de códigos especiais, capazes de modificar as características do jogo que está encaixado nele. Por exemplo: usando-se o código BDB4-DDØ7 no Mortal Kombat do SNES, as "babinhas brancas" ficam vermelhas como sangue. Cada jogo tem códigos específicos para os mais variados efeitos — vidas infinitas, invencibilidade, seleção de fases e por aí vai. Não é maravilhoso?

Existem Game Genies para Super NES, Game Boy, Nintendo 8 bits, Game Gear e Mega Drive. A Tec Toy vende no Brasil apenas o do Mega; os outros podem ser encontrados em boas locadoras ou lojas de importados. Sacaram agora?

CARTS NINTENDO

Socorro!Tenho 73 carts de NES e preciso falar com uns caras que já anunciaram no Rolos. Pelo telefone não consigo. Ajudem-me!

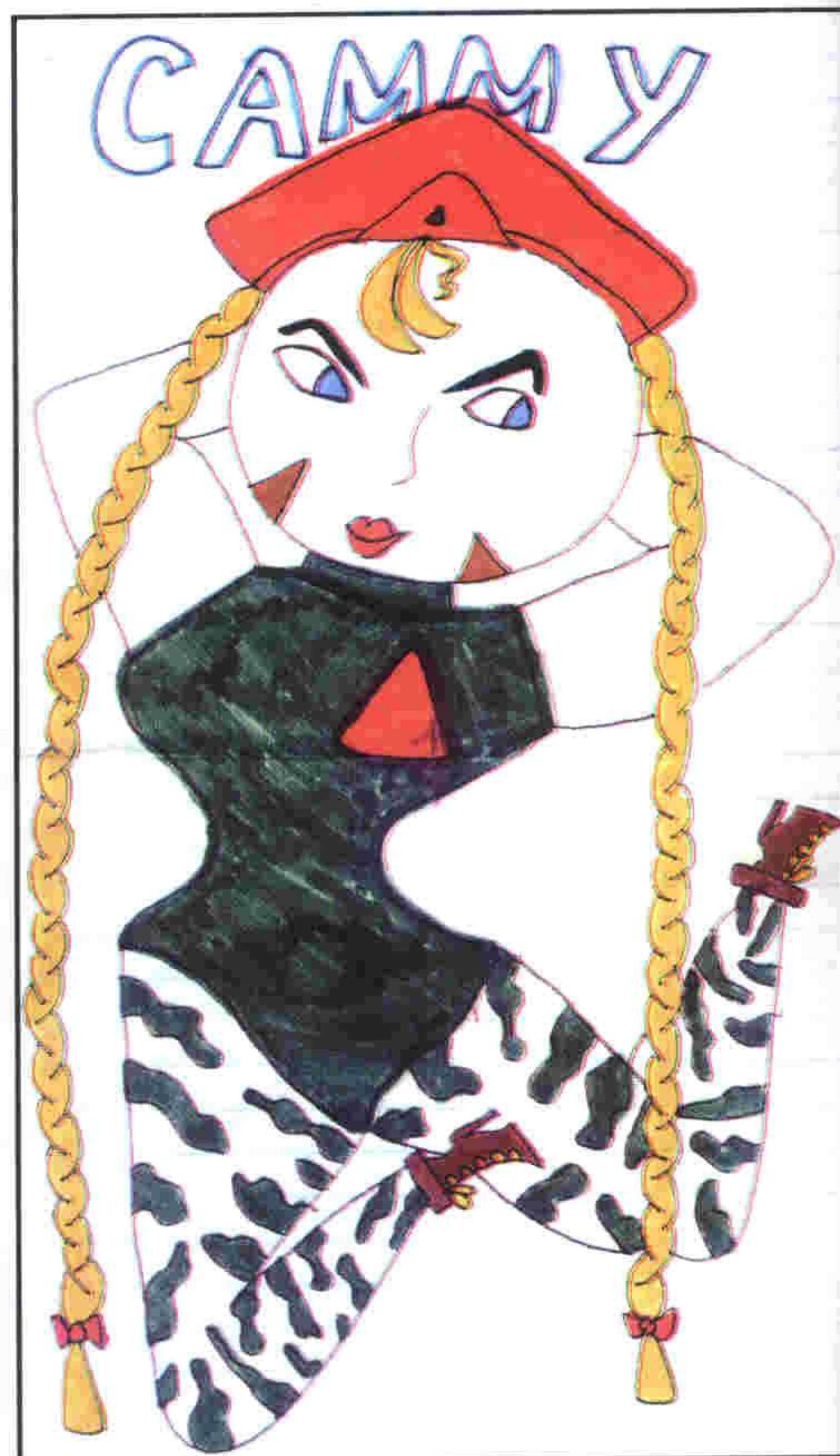
MARCELO ALMEIDA DINIZ
Iguatu, CE

Alô, Felipe Arruba T. Pereira, Bruno Lasagno, Nelson K. Yamashita e Cid Monteiro Souza! Por favor, escrevam pro Marcelo urgente. Ele está querendo fazer negócio com cartuchos de Nintendo 8 bits. O endereço dele: Rua Senador Pompel, 161, CEP 63500-000, Iguatu, CE.

TOP GEAR 2

Preciso de passwords para começar com os melhores itens. Quero aproveitar para parabenizar a equipe por dar as melhores dicas aos jogadores.

JADER S. LOPES
Belo Horizonte, MG

Jader, é o seguinte: não existem passwords para ter uma máquina legal. Vai valer o seu desempenho na pista. Fique com passwords para correr na Inglaterra: L2<?JRW#H5F22?6<H<?#RR e no Canadá: ?<QM3H4B8BJH 4H6JRHDC33

Está um barato a Cammy do Léo Corrêa da Rocha Filho!

Pintamos o Sete com nossa editora de Arte, Sonia Regina Aversa. Ela foi direto para o mundo New Wave!

Você conhece algumas destas caras? Impossível...

Olha que coisinha mais fofa que a Helena Ribeiro de Caxias do Sul (RS) ficou nesta foto. A culpa é do Estevam Rudmar Oliveira Flores, colega e amigo dle... amigo-da-onça, isso sim!

Família que lê Ação Games unida, se ferra unida... olha só o Carlos C. C. Lopes e o brother dele, ambos de Mogi Guaçu (SP)

GAME CHARADA

MÉDIO

Aí vai mais um superdesafio para os atentos leitores de Ação Games. Esta imagem foi formada por pedaços de seis fotos publicadas na última edição (nº 70). Responda que fotos são estas e em que página elas estão. Mande a resposta com sua opção (Mega ou SNES) por carta para Ação Games - Game Charada, Av. das Nações Unidas 5777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo (SP). Só as respostas inteiramente corretas concorrem aos prêmios. O resultado deste concurso sai na edição 74.

PRÊMIOS

1º lugar - Bazuca (para SNES ou Mega, a escolher), mais tênis Dharma (numeração a escolher), boné e camiseta

2º e 3º lugares - Joystick Aquapad (Mega ou SNES, a escolher), tênis Dharma (numeração a escolher), boné e camiseta

4º a 6º lugares - Tênis Dharma (numeração a escolher), boné e camiseta

7º a 10º lugares - Boné e camiseta

RESPOSTA DA GAME CHARADA ED. 68: Jade, Smoke e Noob Saibot. Vencedores: 1º e 2º para Marcel Silva F. Oliveira, São Paulo (SP) e Carlos Estevam Rodrigues F. Assem, Brasília (DF); 3º a 5º para Luiz Américo Boaventura, Salvador (BA), Amauri S. Dovanço, São Paulo (SP) e Cristina Costa dos Santos, Belém (PA); de 6º a 10º lugares Luiz Fernando da Silva Adão, Ribeirão Preto (SP), Maycon Rodrigues Correa, Rolândia (PR), Giovanni C. Adriano, Sorocaba (SP), Eleomar B. Rocha, Ananindeva (PA) e Clei Ever, Caxias do Sul (RS).

ROLOS

VENDO

Adaptador para Nintendo americano e diversos carts. Rodrigo Luis Nunes Campos, tel.:(011) 572-9381, São Paulo, SP.

Master System III com 2 controles. Alexandre Hayashi, tel.:(011) 276-2303, São Paulo, SP.

Mega Drive com 3 controles e 1 cart. Silvio Patrick, tel.:(021) 413-4165, Rio de Janeiro, RJ.

Mega Drive com 5 carts. Daniel Altman, tel.:(011) 227-9065, São Paulo, SP.

Super NES com 2 controles e 2 carts. Márcio da Silva Brasil, tel.:(011) 910-3032, São Paulo, SP.

COMPRO

Sega CD. Paulo Roberto Cinti Marroni, tel.: (011) 829-5849, São Paulo, SP.

Só Dicas nº 40-E. Andrey Delton Moreira, tel.: (043) 422-1488 (hor. com.), Apucarana, PR.

As duas edições da Computer Player. Wagner Tsuchiya, tel.: (011) 278-3116, São Paulo, SP.

TROCO

Master System III e 1 Turbo Game por Nintendo. David Costa, tel.:(011) 512-7364, São Paulo, SP.

Mega Drive japonês com 2 controles por Super NES. Termino Batista Rosário Júnior, tel.:(011) 520-5397, São Paulo, SP.

Master System com 1 controle e 3 carts mais Dynavision III com 1 controle e 1 cart por Mega Drive ou Super NES. Francis, tel.:(011) 745-2163, Diadema, SP.

Turbo Game VG 900 com 4 carts e fita de vídeo cassete virgem por Mega Drive. Lucas Ribeiro, tel.:(0162) 36-6572, Araraquara, SP.

CD Tomcat Alley por CD Silpheed. Wagner Zavecz, tel.:(011) 856-0334, São Paulo, SP.

Carts de Super NES. Luis Rafael Justo Mendes, tel.:(021) 593-6372, Rio de Janeiro, RJ.

Master System com 1 controle e 1 cart por Game Gear. Bruno Martins de Araujo, Tel.:(031) 388-1968, Belo Horizonte, MG.

20 carts de Mega Drive por 1 Walk Machine. Fábio, tel.:(011) 291-5038, São Paulo, SP.

Cart Exterminador do Futuro 2 de Super NES por outro do meu interesse. Luiz Fernando Markman, tel.:(011) 814-9106, São Paulo, SP.

Micro Genius completo mais Master System por Super NES. Guilherme Rocha, tel.:(016) 623-7493, Ribeirão Preto, SP.

QUATRO EM UM

Existe um acessório para SNES para quatro pessoas jogarem simultaneamente? Onde posso comprá-lo e também encontrar o Game Genie no Rio de Janeiro?

FRANCISCO W. A. COSTA
Rocha, RJ

Existem sim alguns acessórios com essa função. Procure pelo Multi Pad ou Multi Adaptor, que são os mais conhecidos. Tanto um destes como o Game Genie, podem ser encontrados em boas lojas de eletrônicos e locadoras do Rio de Janeiro.

SONIC 3

Estou aceitando qualquer macete para este jogo.

JAIRO H. J. DEZORZI FILHO
Sta. Cruz do Sul, RS

Fácil, fácil, Jairo. Para seleção de fases, anote aí: na tela em que as vozes cantam "Seeeegaaaa" espere um momento em que Sonic começa a se mexer e faça rapidamente a seqüência ↑ duas vezes, ↓ duas vezes e ↑ quatro vezes. Você tem apenas dois segundos pra fazer isso, portanto memorize primeiro. Você vai ouvir o som de uma argolinha. Daí, na tela de apresentação aperte ↓ para acessar o sound test. E você vai encontrar uma tela de seleção de fases. Legal!

A Ação Games é bem ao contrário do Romário: nunca cria caso.

FERNANDO DE ANDRADE
Guarujá, SP

DIFERENÇA

Queria saber a diferença entre o Mega CD e o Sega CD e qual é melhor.

RAFAEL G. AZEVEDO
Americana, SP

Ai, ai ... esta é outra "questão técnica" que vive pintando na seção de cartas e a gente vira e mexe tem que responder. Bom, a diferença é que o Mega CD é japonês, compatível apenas com discos e o Mega Drive japoneses. O Sega CD é americano/brasileiro, compatível apenas com os discos e consoles americanos ou brasileiros. Moral da história: se você misturar os discos ou aparelhos, nada funciona. Uff!

VEM AÍ MORTAL KOMBAT 2 O GUIA DEFINITIVO

Apesar das matérias supercompletas que publicamos, continuam chovendo cartas e telefonemas na redação de leitores que têm dúvidas neste jogo sanguinolento. Para esta galera, uma supernovidade: estamos concluindo, com todo amor e carinho, UMA EDIÇÃO ESPECIAL COM TUDO SOBRE MORTAL KOMBAT 2. Aguarde: MK2 – O GUIA DEFINITIVO, nas bancas em dezembro. Para esgotar o assunto: todos os golpes, fatalities, friendships, babalities, personagens secretos, Test Modes... E o que é melhor: o guia é para TODAS AS VERSÕES. Arcade, Mega, SNES, Master, Game Gear e Game Boy. Tá bom ou quer mais? Monte um plantão ao lado da banca de jornal e não perca este especial da hora.

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Eu gostaria de saber como posso fazer para passar de fase no game Pink Goes to Hollywood, do SNES.

ANDERSON AP. TANELLA
S.B.Campo, SP

Este truque a gente não tem. Mas, que tal o de invencibilidade? Durante o jogo, plugue o controle 2 ao console e aperte L. Enquanto você estiver com o botão pressionado, a Pantera vai passar na boa pelos inimigos.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Gostaria de passwords para este game de SNES que eu curto. Por favor, publiquem minha carta nesta maravilhosa revista.

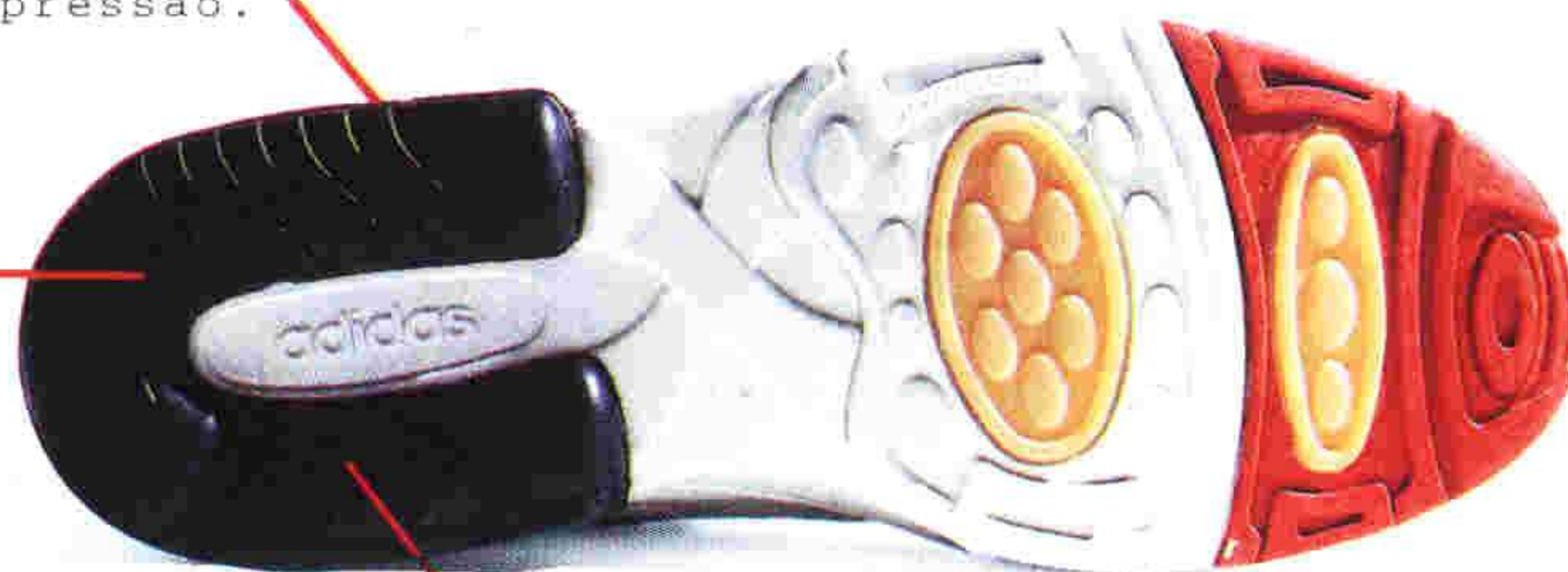
EDUARDO BANDEIRA DA SILVA
Pelotas, RS

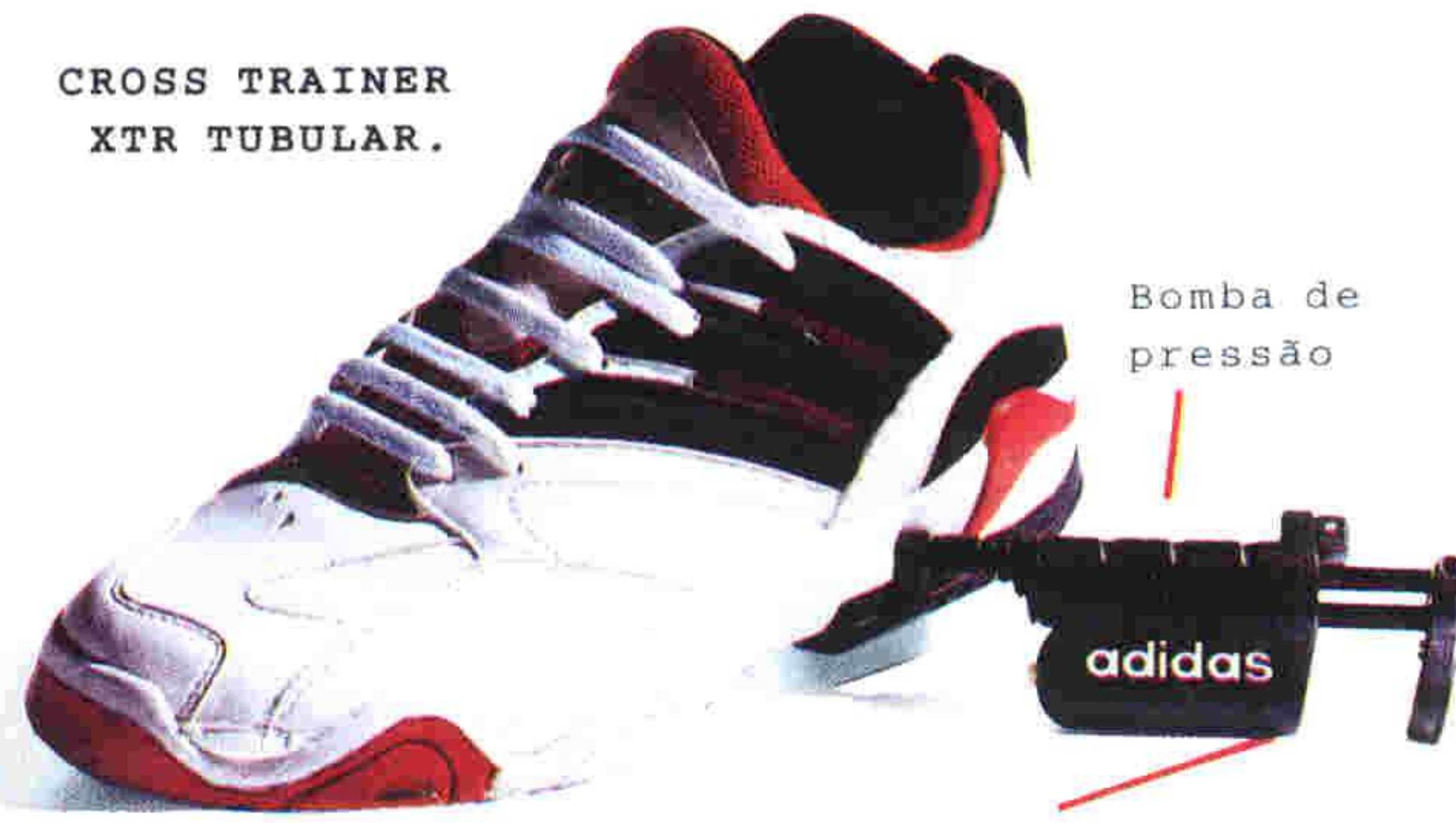
Valeu pelo "maravilhosa revista", Eduardo. A resposta vai também para o leitor Áureo Sérgio de Almeida, de Belo Horizonte, MG. Anotem as passwords. Future - TPST • Robot Killer - BSHK • Sapaceship - HKFL • Skynet Outer Perimeter - SKTR • Skynet Inner Perimeter - SKMD • Storage Facility - DRFT • Inner Sanctum - SKNN • Skynet Core CPU - MWFX • Self Destruction - RNTM

O Rogério Rodrigues dos Santos, de Paranaguá (PR), fez desenhos incríveis de MK. Este está the best .

ESTUDAMOS DETALHADAMENTE
O MOVIMENTO HUMANO.
ANALISAMOS PROFUNDAMENTE
A SUSPENSÃO DOS CARROS.
OUVIMOS SISTEMATICAMENTE
A OPINIÃO DOS ORTOPEDISTAS.
COPIAMOS DESCARADAMENTE
A ESTRUTURA DOS PNEUS.

LEW, LARA PROPEG

(E AÍ SÓ DEMOS UMA MEIA-SOLA.)

AMORTECIMENTO AJUSTÁVEL POR REGULAGEM DE PRESSÃO.

ADIDAS TUBULAR. O ÚNICO COM BOMBA DE PRESSÃO COM VISOR DIGITAL, QUE PERMITE AJUSTE DE AMORTECIMENTO NO SOLADO, DE ACORDO COM O PESO E A ALTURA DO ATLETA.

THE BRAND WITH THE THREE STRIPES

SHOTS

JAPONESES JÁ DEBULHAM NO SATURNO

Os japoneses já estão debulhando games no Saturno, o novo superconsole da Sega. O Saturn (nome oficial) foi lançado na sexta-feira, dia 18 de novembro e é uma das plataformas com o pé no futuro, ao lado do 3DO. Além de rodar games em cartuchos e CDs, ele aceita Photo CD, CD Book, Vídeo CD, roda CDs de música e faz karaokê. Os acessórios que a Sega planeja lançar são fantásticos, incluindo um up-grade de memória, para você rodar jogos mais poderosos. Acompanhe.

32 BITS

Como o 3DO, o Saturno trabalha com chips de 32 bits RISC e roda Multimídia. E também é um projeto conjunto, envolvendo mais de um fabricante. A Sega trabalhou com a Hitachi (que forneceu os chips de memória e vai vender a máquina nas suas lojas japonesas), com a Yamaha (que cuidou dos chips e engenharia de som) e com a Japan Victor, que está lançando o seu Saturn. Isso mesmo: são dois, com a mesma cor, mas em tons um pouquinho diferentes.

Como funciona

O Saturno possui um drive superior (a tampa com o nome), onde você coloca os CDs. Logo atrás, fica o encaixe de pente, para os cartuchos de jogos. Segundo a Sega, o pente é menor, porém mais poderoso que o do Mega Drive. E deverá funcionar como entrada para futuros acessórios, como o Power Memory (veja no box sobre acessórios).

Na parte traseira, o Saturno traz as saídas habituais para energia, áudio e vídeo, além de entrada para conexão da placa MPEG (que permite assistir filmes gravados em CDS pequenos, como se fossem fitas de videocassete). São 32 canais de som, com sistemas especiais para efeitos sonoros. Duas pilhas de lítio permitem que você grave na memória os games até onde jogou.

O manuseio é completamente Multimídia: com o joystick ou o mouse na mão, você abre e fecha windows (janelinhas de texto ou símbolos) na tela, escolhendo o que quer fazer. O texto pode vir em seis línguas: japonês, alemão, espanhol, inglês, francês e italiano. Não há opção para Português.

Modelo Victor

O modelo Saturn da Sega

PREÇO NÃO REVELADO

A Sega do Japão divulgou todo o material sobre o Saturno para a imprensa, mas não informou o preço de venda, até o momento em que fechamos esta edição de Ação Games. Isso, com certeza, se deve ao lançamento do PlayStation Sony, no mesmo mês. A Sega segurou até o último momento a definição de preço e de promoções para o lançamento, para garantir sua competitividade nas lojas.

TELAS DE SELEÇÃO

Tela com seseleção por ícones, para você controlar o drive de CD-ROM

Tela para seleção de funções por janelas de texto

ACESSÓRIOS

Joystick - Maior que o do Mega Drive, traz botões L e R (para movimentação esquerda e direita). O console só vem com um. Um joystick extra custará 25 dólares.

Racing Controller - Um supervolante para debulhar arcades de corrida. Será vendido junto com o game Daytona USA. Preço não revelado.

Virtual Stick - Saiu junto com o Saturn. Um big controle com manche, para debulhar arcades. Custa 48 dólares.

Shuttle Mouse - Com três botões. Data de lançamento indefinida. Preço estimado em 30 dólares.

Multi Terminal 6 - Adaptador para até 6 pessoas jogarem ou interagirem em conjunto. Será lançado junto com o jogo Victory Goal, de Futebol, é claro!

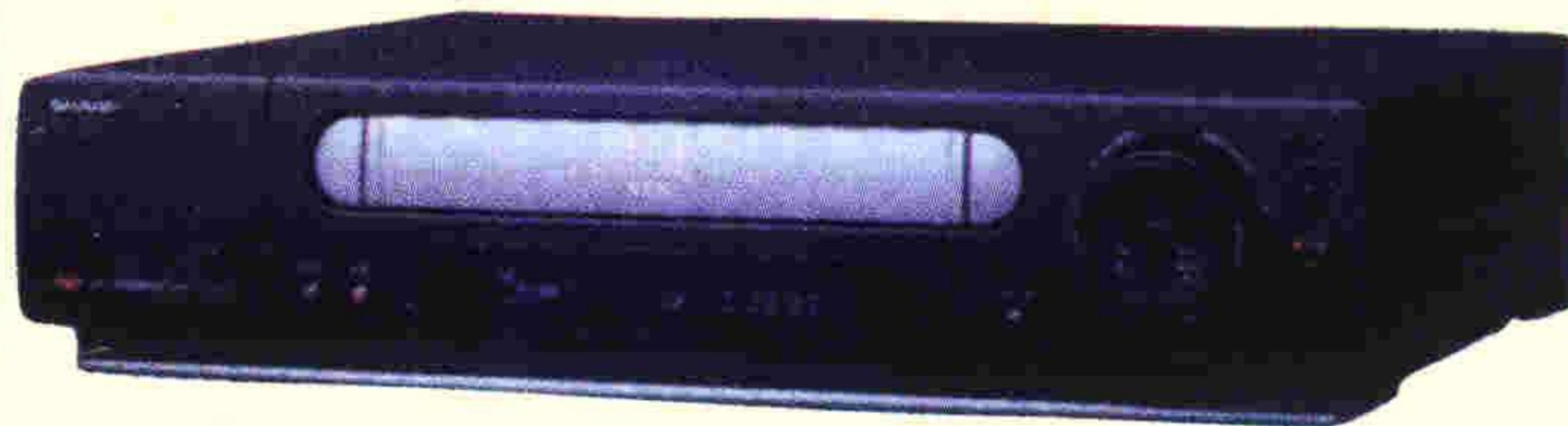
MPEG - Placa de vídeo com tecnologia para comprimir e descomprimir filmes em CDs pequenos. Não tem preço e data para sair e definidos.

Power Memory - Acessório para ser encaixado no pente do console, que dará maior memória de trabalho para jogos super-especiais. A Sega ainda não deu preço e data de lançamento.

BOATOS SOBRE MK3

A gente ainda não enjoou da versão 2 e já começam os rumores da versão 3 do Game Sangrento, que deverá sair em 95. Isso mesmo. A responsável pela fofoca é a revista EGM de novembro, que traz uma nota citando rumores que teriam rolado na feira AMOA Expo 94 de San Antonio, Texas. Segundo a EGM, MK3 deverá ter quatro novos personagens e a volta de alguns da primeira versão, entre eles Sonya e Kano. Os cenários estariam sendo recriados para dar um clima primitivo, completamente contrário ao padrão Discoteca da versão 2. Deverão ser mantidos o som com tecnologia DCS e os tipos de golpes usados, mas a Midway estuda a idéia de acrescentar um botão ao novo arcade (seria para os fatalities?). Em todo caso, não se esqueça: é informação não confirmada, ou seja, FOFOCA!

VIDEOCASSETE TRADUTOR

Chega ao mercado o videocassete que todo mundo esperava. Esse inocente aparelho da fotografia realiza um milagre: legenda simultaneamente, na tela, filmes e documentários falados em inglês. Concebido para dar uma força deficientes auditivos, ele é também uma "mão na roda" para quem quer aprender inglês. É fabricado pela Sharp japonesa e custa 770 dólares, porque inclui hardware e software específicos. Ou seja: só funciona com filmes que usam essa tecnologia. Já está à venda no Japão e sai nos Estados Unidos em breve.

CURTAS

★ **Mouse para 3DO.** Saiu em outubro nos States e Japão, com preço de 43 dólares. Com ele, a 3DO poderá aumentar os lançamentos de games e títulos multimídia para a sua plataforma.

★ **Não esqueça:** estréia em dezembro, nos States, o filme mais esperado pelos gamemaníacos: Street Fighter, com Jean-Claude Van Damme e Raul Júlia. Mortal Kombat deverá estrear logo em seguida.

Para a Konami, pela qualidade de Contra Hard Corps. E por tudo o que ela já fez pelos videogames, do tipo "Oscar pelo conjunto da obra".

Para a Time Warner Interactive, que já começou mal na sua estréia nos cartuchos. O game Dick Vitale's (de basquete, para Mega), é tão ruim que poupamos você e não publicamos.

PREVIEW

Stone Protectors

SNES

KEMCO - LUTA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/EUA

Ai, ai... a falta de originalidade começa a pegar pesado! Está certo que pouca gente conhece, mas outro game originário de desenho animado? Que dureza! Agora são os Stone Protectors que, como o próprio nome diz, são protetores de pedras, neste caso preciosas. O diabólico vilão Zok roubou um dos grandes cristais do Palácio e agora nossos (nossos?) heróis tentarão recuperá-la. O cart até que promete: os cinco heróis – Chester, Maxwell, Cornelius, Angus e Clifford – são roqueiros e possuem uma média de 12 golpes e movimentos diferentes. Alguns chegam a lembrar bons momentos dos clássicos TMNT e Final Fight. O game traz animações cinematográficas, extraídas do seriado da TV. Enfim, um jogo legalzinho!

Angus procura vilões em um cenário bem maluco

Contra Zok, a bazuka é bem eficiente

Tinstar

SNES

NINTENDO - TIRO
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

Fazia mesmo um tempinho que não pintava jogo de tiro pra bazuca Laser Scope. Mas Tinstar também poderá ser jogado com joystick ou até mesmo com mouse. Em clima de faroeste, você pratica tiro ao alvo de várias maneiras: afastando bandidos de uma carruagem em movimento, detonando pistoleiros e objetos dentro de um saloon... e outras coisas típicas do bangue-bangue. Para quem aprecia o gênero...

Tinstar: desafios para quem é rápido no gatilho

Lunar 2: Eternal Blue

MEGA CD

GAME ARTS - RPG
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/JAPÃO

Continuação do ótimo Lunar, estrondoso sucesso de vendas no Japão. Lúcia é uma jovem enigmática, que veio de um planeta azulado para salvar o mundo. Lunar está numa dimensão que transcende a imaginação. Qual será a relação entre Lúcia e Lunar? O que será que ocorre na superfície do planeta? Eternal Blue promete desvendar o mistério. A Game Arts ainda não confirmou se o CD sairá também nos EUA, para o Sega CD.

Use este escudo para rebater ataques inimigos. Pode ser a única alternativa

Detalhes da ótima apresentação de Lunar 2

Os desenhos são muito bem feitos. Observe a expressão do gatinho

Esta é Lúcia, com seus já tradicionais olhos azuis

The Lion King

MEGA DRIVE

VIRGIN - AÇÃO/AVENTURA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/EUA

Grauuurrr! Agora sim o apelido fera vai fazer sentido. Está chegando The Lion King, o game. Quem curtiu o filme vai se amarrar no cart. Exatamente como aconteceu com Aladdin, O Rei Leão vem com gráficos extremamente coloridos e bem-feitos, som de primeira (adaptado do filme) e animação classe A. Agora, o pique é aquele de aventura, sem muita criatividade: você entra na fase, detona inimigos pelo caminho, encara um chefão e passa para outra. Na pior das hipóteses, encontrará um abismo que não consegue pular. E só! Mas entre outros games do gênero, The Lion King promete agradar a galera mais nova pela graciosidade dos movimentos e pela história.

Sua aventura está dividida em duas partes. Da primeira até a sexta fase, você será o pequeno Simba e da sétima fase até o final, sairá rugindo como o grande Simba, o Príncipe Leão. São mais de dez fases e duas de bônus. Estas duas são com Punbaa e Timon e, aliás, não ficaram boas e poderiam nem ter sido incluídas no game.

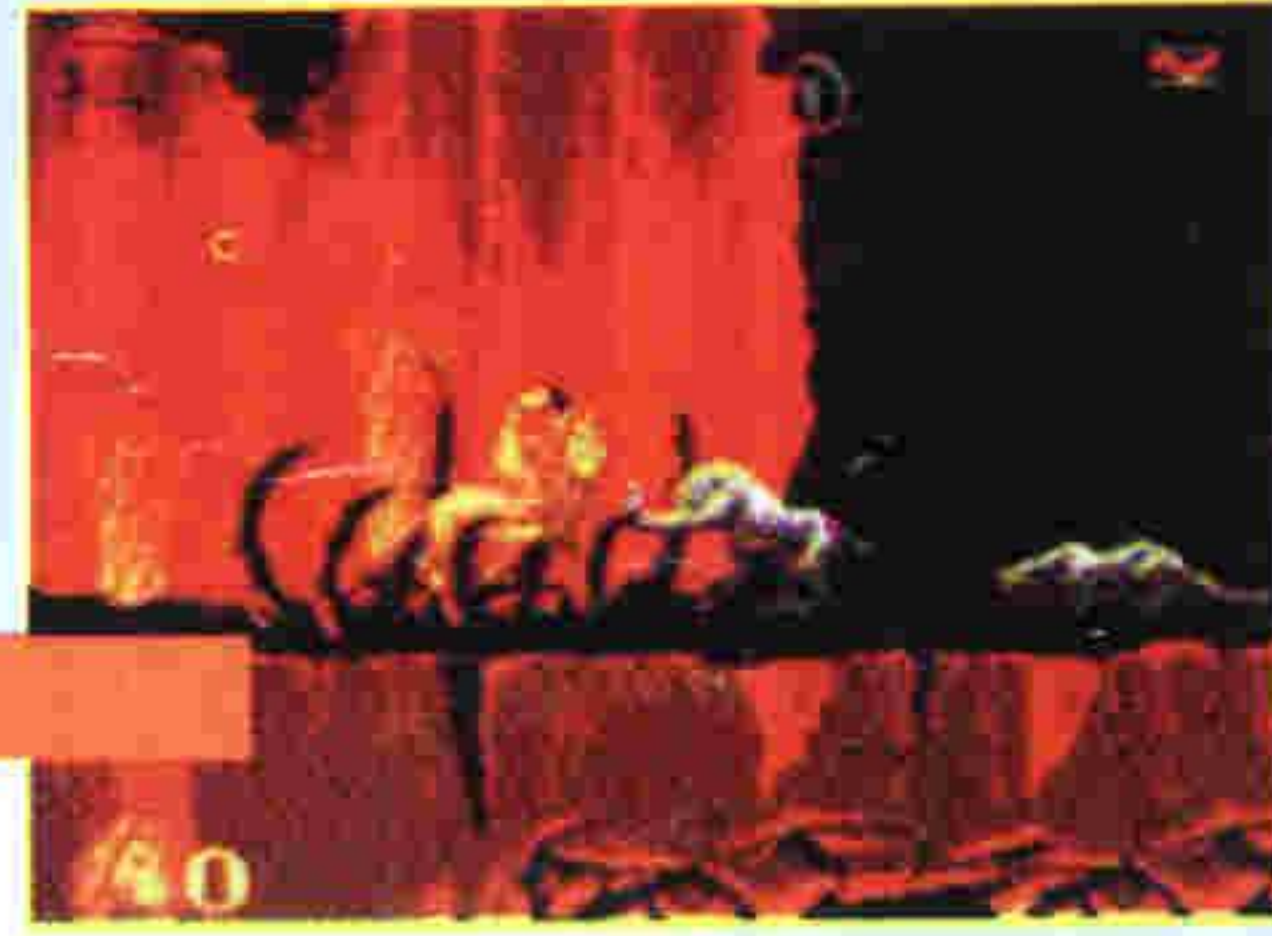
No desenrolar da aventura pintam Jungle-itens, labirintos, inimigos e perigos. Ainda bem que você dispõe de nove movimentos diferentes. De quebra, há marcadores de telas para que não pinte desespero quando você perder vidas.

Olha, O Rei Leão promete ser um é um jogaço, com músicas e visuais legais.

Esta hiena alucinada é o Boss da primeira fase: Encrenca para Simba

Na sétima fase o poderoso Simba aparece. E todo posudo

Já viu leão pegando carona com avestruz? Saca só!

Esta etapa da fase 8 é infestada de "onças" xitas. Felinos enfrentam felinos

Sexta fase, última com o pequenino: Um gorila é o Boss agora

Agora Simba encara um labirinto. Cavernas erradas podem ser perigosas

mtv brasil 1994
mtv

ouvido

DICAS

MORTAL KOMBAT 2 — SNES

Truques da hora - Enfim, o que todo mundo esperava: uma baciada de truques pra aloprar de vez com o jogo. Todas as sequências de comandos abaixo devem ser feitas na tela Choose Your Fighter. Já viu, né? Tem que ser rapidinho. Não perca mais tempo:

Tempo extra para os fatais - Com esta dica você tem 15 segundos para executar os comandos dos fatais e eliminar seu oponente da face da Terra. A sequência é: ↑ , ↑ , ← , ↑ , ↓ + Select

30 créditos - Este truque pode ser repetido sempre que você precisar de mais créditos. Sequência: ← , ↑ , → , ↓ , ← + Select

Apelação total - Seu personagem fica muito resistente e detona o adversário com um golpe só: ↓ , ↑ , → , ↑ , ← + Select

Direto aos figurões - Estas sequências são para você lutar direto com os figurões do jogo: Shao Khan, Kintaro e os personagens secretos.

Shao Kan - → , ↑ , ↑ , → , ← + Select
Kintaro - ↑ , ↓ , ↓ , → , → + Select
Smoke - ↑ , ← , ↑ , ↑ , → + Select
Jade - ↑ , ↓ , ↓ , ← , → + Select
Noob Saibot - ← , ↑ , ↓ , ↓ , → + Select

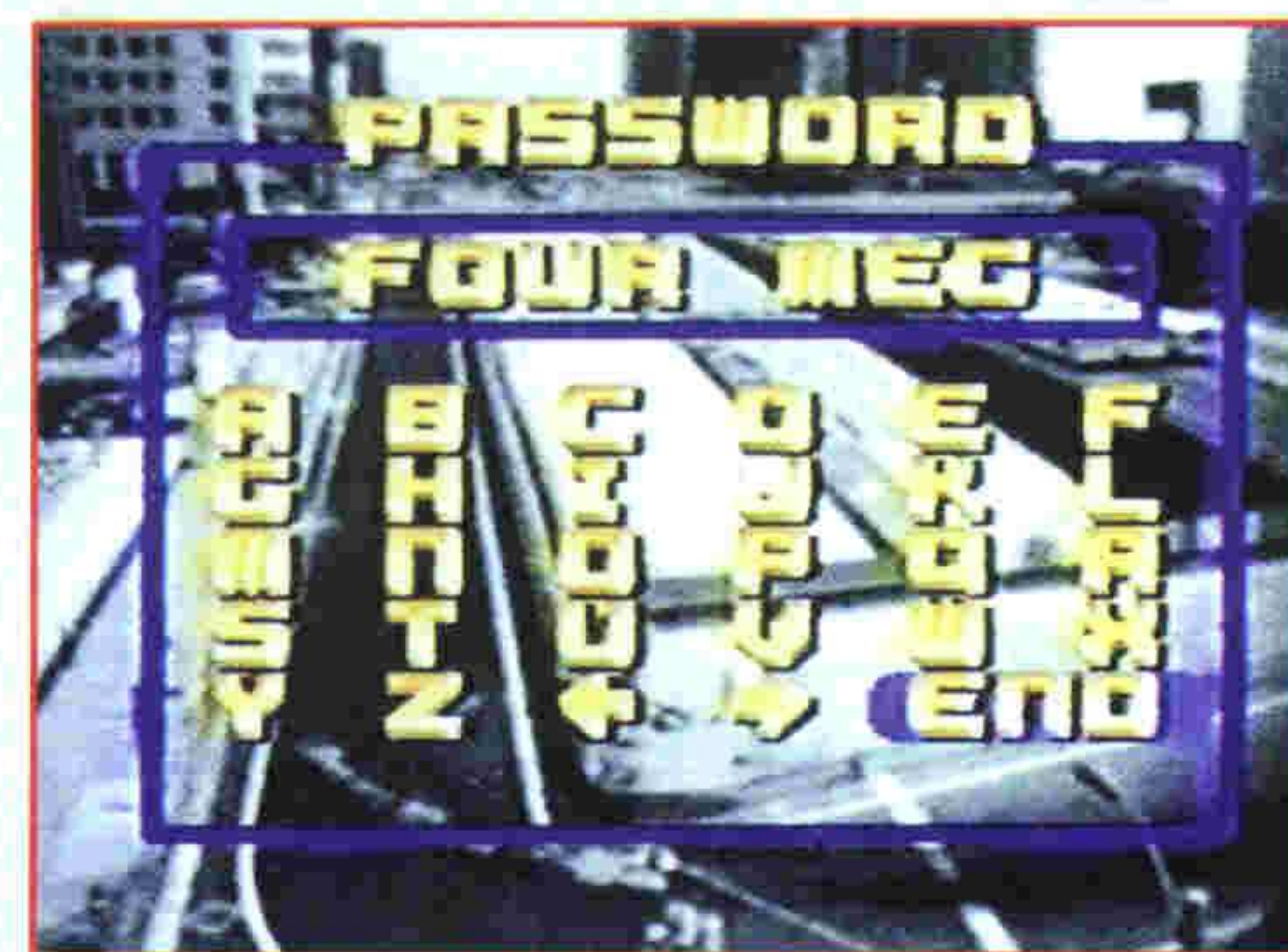
MORTAL KOMBAT 2 — MEGA

Test mode - Yes! Yes! Yes! Sua diversão está completa com este truque, que dá um montão de efeitos especiais no jogo mais amado do momento. **Na tela de opções, mova a flechinha para Done e entre com a sequência ←, ↓ , ←, → , ↓ , → , ← , ← , → , →** . Imediatamente aparece na tela a mensagem Test Modes. São três modos; veja o que rola em cada um.

Test Mode 1 - As opções são No Damage to P1 (player 1 invencível) e o mesmo para P2; 1 Hit Kills P1 (um golpe detona o player 1) e o mesmo para P2

Test Mode 2 - Na opção Background você escolhe, de 1 a 10, qualquer um dos cenários do jogo para lutar. Na Battle Plan você escolhe o desafiante, sendo os três últimos Shang Tsung, Kintaro e Shao Khan; e Soak Test, pra você ficar curtindo lutas comandadas pelo computador.

Test Mode 3 - Aqui você determina como o computador termina as lutas (quando ele ganha): com fatalities, babalities ou friendships. Na opção Oh, Nasty, aparece aquele carinha que chama o Smoke (pra quê é que a gente não sabe).

TOP GEAR 2 — SNES

Passwords - O leitor Marcio R. de Freitas Vieira , de Portão (RS) calejou os dedos para descolar estas passwords. Experimente:

GDHD T75T N7D?
TGPN> 854JJ
<441 (RW(YH?D
9Q1YJ >(?TT
L<86 C>>7 NNT1

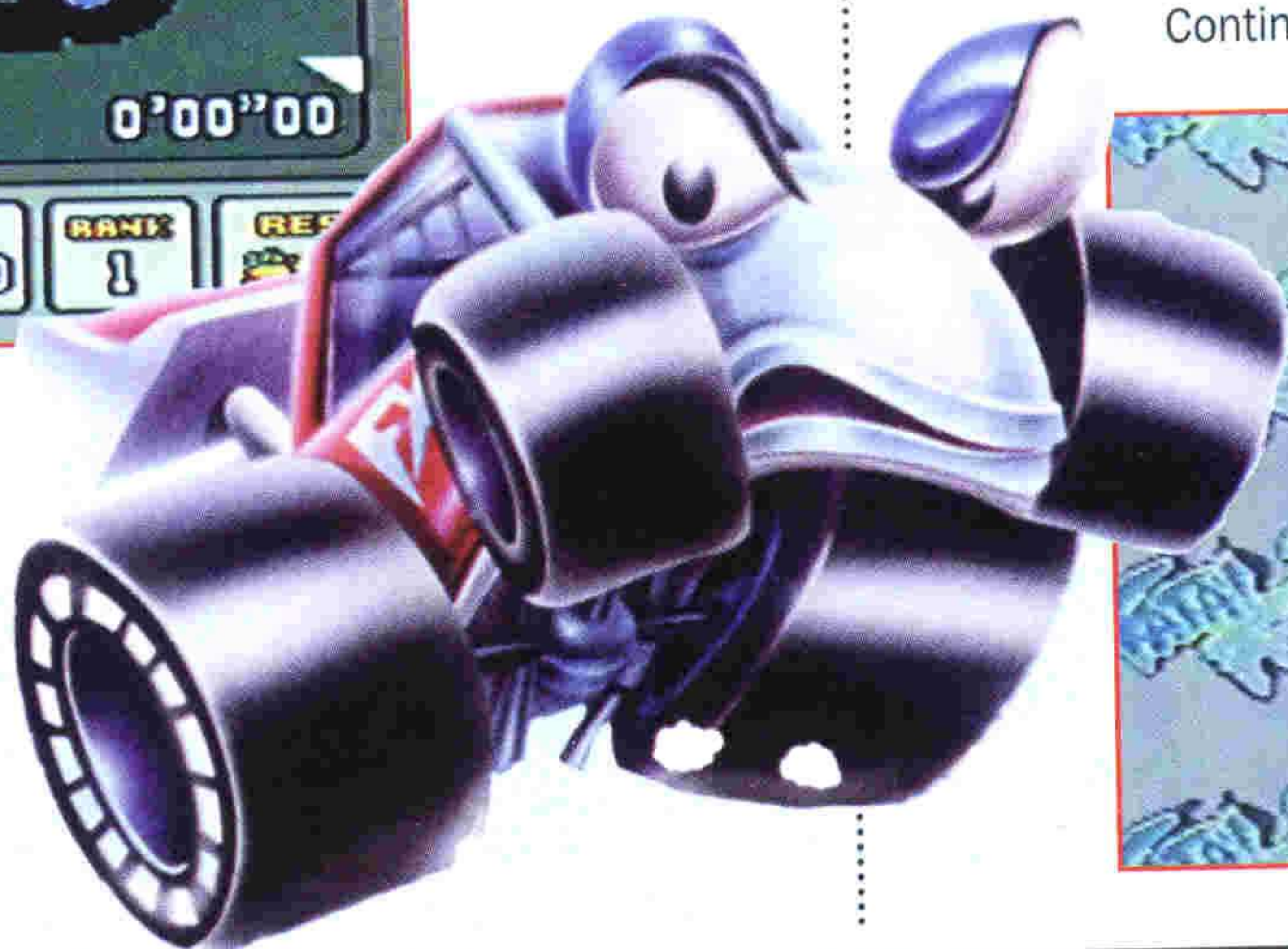
8J#6W C<)WW
7>#3 FCC9 T3M#
N21TW >(?TT
#J<(LT)M 2W3G
3(?79 NJH77

SILPHEED — SEGA CD

Seleção de fases - O que este game tem de animal também tem de difícil. Mas se você está se descabelando, aí vai a boa notícia. **Na animação de abertura do jogo, faça a sequência ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, A e B.** Depois aperte Start. Na tela de apresentação, aperte Start novamente e você verá uma terceira opção pintar: Stage Select! Aí é só fazer o estrago.

Stunt RACE FX

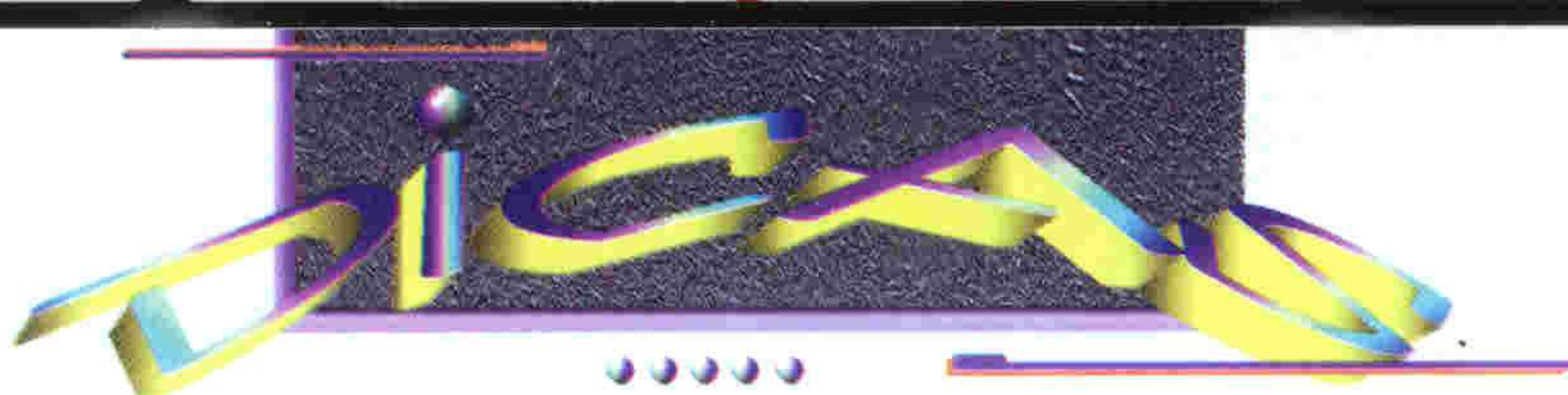
SNES

Nova visão - Que tal apreciar as corridas por um ângulo de visão diagonal? Durante um pega, basta apertar juntos os botões R, L e Select. Tão fácil que você devia perguntar: como eu já não pensei nisso antes?

FATAL FURY 2

MEGA

Continues extras - Agora você pode receber a desagradável mensagem Game Over sem dar a mínima. **Quando tudo parece acabado e o game mostra a contagem regressiva do Continue, aperte ↑, A, B e C juntos.** Fazendo isso, você já fatura um Continue Extra. Mas se apertar o C mais oito vezes - sem soltar os outros comandos - vai faturar mais oito Continues. No total: nove créditos extras.

MAD DOG MACCREE

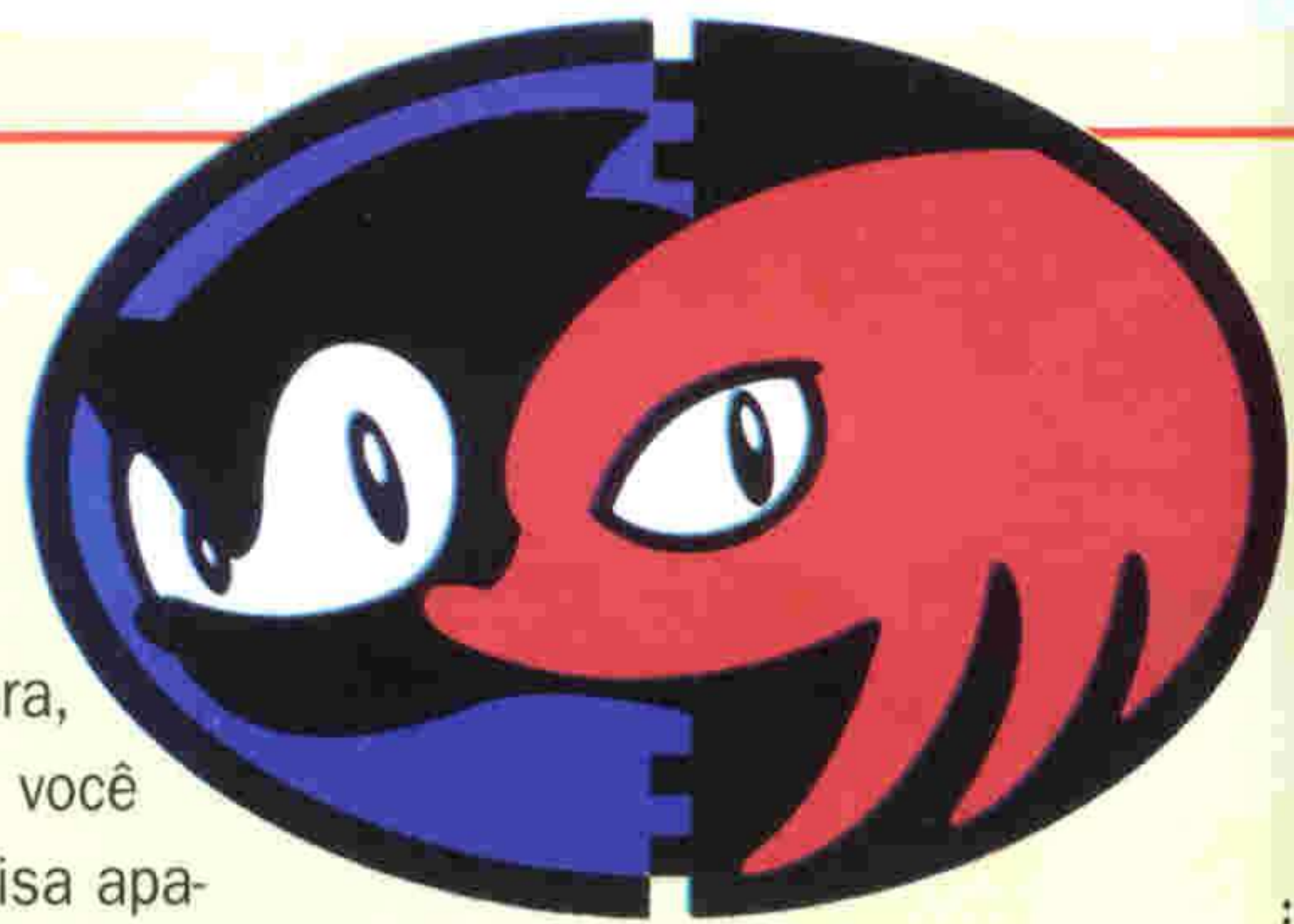
3DO

Continue especial - O chato deste jogo é ter que fazer toda uma fase de novo cada vez que você leva um tiro. Mas com este truque, você poderá continuar do ponto em que parou. Quando você errou o tiro contra seu inimigo, aperte Start para pausar e acessar a tela de Options. Mas atenção: isso tem que ser feito ANTES que você leve um tiro. Na tela de opções, escolha Continue e surpresa: você recomeçará de onde havia parado.

ALADDIN

MASTER

Passwords - Que Alá seja louvado! O fiel leitor Fábio Luiz Freire, de Osasco (SP) manda estas passwords de fase. Mais fácil que isso, só chamando o gênio.

- Fase 1 - ASNF
- Fase 2 - DMIA
- Fase 3 - INSI
- Fase 4 - NEUA
- Fase 5 - AALG
- Fase 6 - BLTO
- Fase 7 - UIAN

SONIC & KNUCKLES

Debulhe o game na primeira fase - Parece loucura, mas não é! Melhor: é muito mais fácil do que você imagina! Para conseguir esta façanha você precisa apanhar as sete esmeraldas passando pelas fases de bônus. Nos bônus o objetivo é pegar as bolas azuis exatamente na quantidade indicada no canto superior esquerdo da tela, sem encostar nas bolas vermelhas. Ande sempre em forma de quadrado e nunca na diagonal. Até aí, tudo bem. Acontece que você pode acessar as sete telas de bônus na primeira fase: duas no primeiro ato e cinco no segundo. Basta conferir com a gente onde está cada argolão que leva às fases de bônus e fazer a festa.

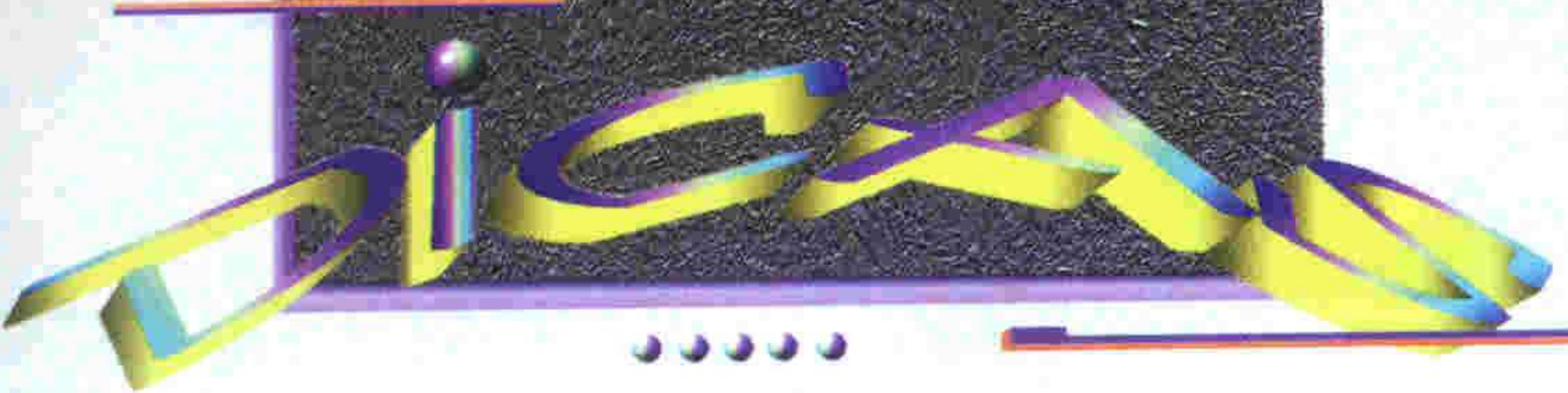
Primeiro argolão - Ele está na Mushroom Zone - Act 1, logo depois do primeiro balancinho

Segundo argolão - Pule contra a parede à direita desta gangorrinha e... ali está ele, escondidinho.

Terceiro argolão - Está é a Mushroom Zone - Act 2. Quebrando alguns blocos você ainda passará por duas barrinhas de ginástica. Siga à esquerda e você o encontrará . Bico!

Quarto argolão Ooops! Esta mola impulsionadora te joga pra cima. Na queda, atire-se para a esquerda para encontrar outro argolão.

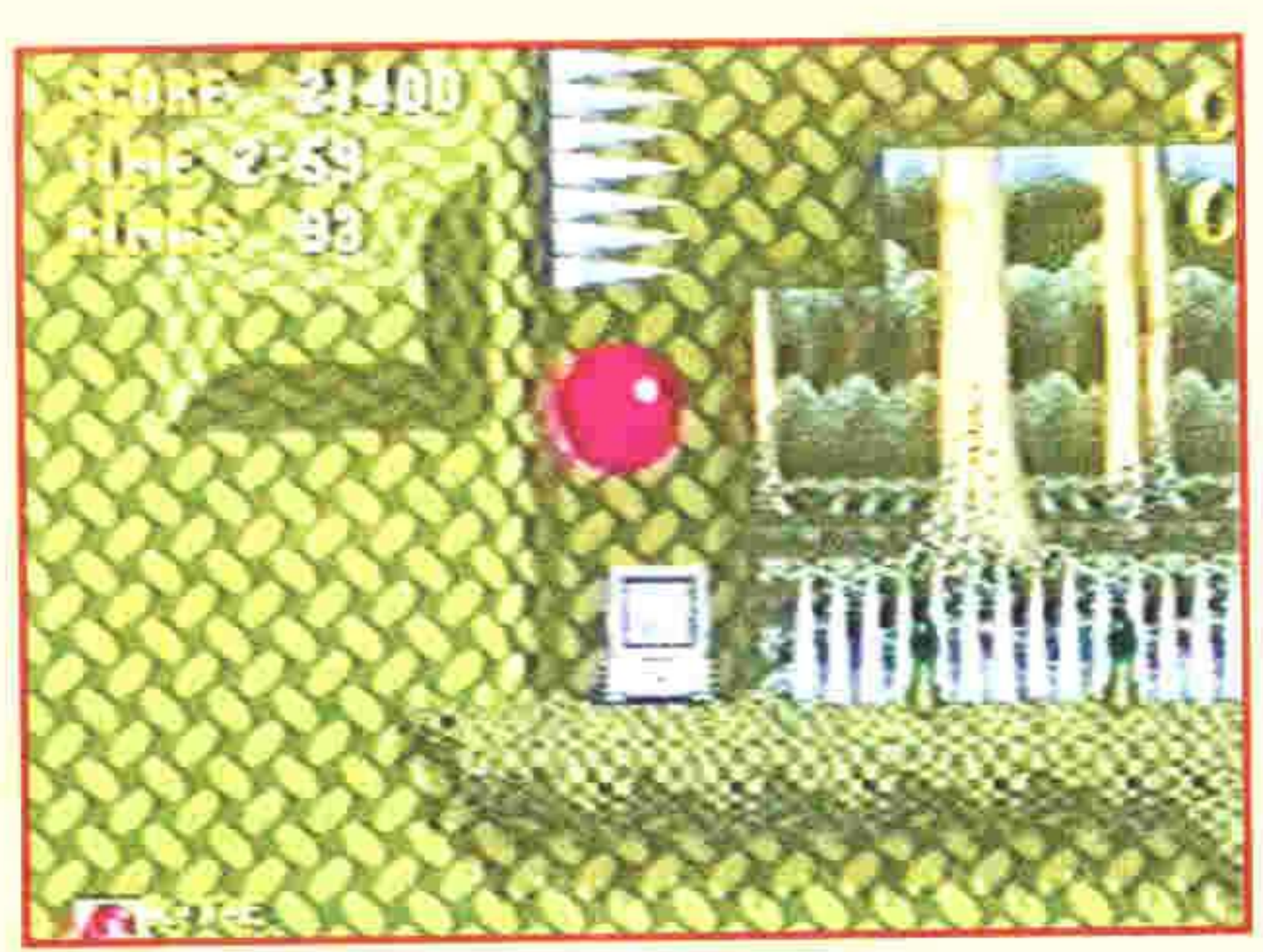
Quinto argolão - Pegue o looping! Aproveite o impulso e voe mais um pouquinho pra cima. Seguindo à direita você dá de cara com ele.

Sexto argolão - À direita deste looping, force a passagem através da parede e.. tcharam! Mais uma fase de bônus

MEGA

Sétimo argolão Aqui, antes deste puxa-e-sobe, entre à direita para pegar o último argolão e conquistar, na fase de bônus, a sétima esmeralda.

Super Knuckles - Ahá! Você não contava com a nossa astúcia, né? Já que está com as sete esmeraldas, apanhe 50 argolas e dê um pulo e, no meio do salto, aperte novamente o botão de pulo. Essa dica, que você já conhecia com o Sonic, funciona também com Knuckles. E as regras são as mesmas. Ao virar Super Knuckles, o marcador de anéis vira relógio regressivo e a cada segundo você perde um anel. Quando os anéis zerarem, acaba a transformação. Para prolongar a o efeito Super Knuckles, é só ir catando todas as argolas do caminho.

Vida escondida - E as dicas não acabam! Ainda no Act 1 da Mushroom Zone você consegue essa vidinha esperta, pulando à esquerda ao lado do segundo puxa-e-sobe. Ela está logo depois da bola de fogo e de 10 moedas.

Invencibilidade - Logo após pegar a terceira esmeralda, no começo do Act 2 da Mushroom Zone, pule atrás destes espinhos. Ali está a invencibilidade.

Bota de supervelocidade - Quer mais? Toma: de novo no Act 2, agora atrás desta árvore, há uma botinha de supervelocidade escondida. Pegue-a e... voe!

DARKSTALKERS
THE NIGHT WARRIORS

Todos os golpes - Chega de apanhar. Termine o game com qualquer lutador aprendendo todos os golpes de cada um.

RIKOU

Swamp Gas: ←, ↙, ↓, ↘, → + Chute
Tongue Throw (Perto do inimigo): →, ↘, ↓, ↙, ← + Soco
Frenzy (Perto do inimigo): →, ↘, ↓, ↙, ← + Chute
The Geyser (Com o Special carregado): →, ↘, ↓ + 3 Socos

The Abyss (Com o Special carregado): →, ↘, ↓ + 3 Chutes

LORD RAPTOR

Helicopter: ↓, ↙, ↓ + Chute
Hell's Gate: ←, ↙, ↓, ↘, → + Chute
Coffin Maker (Perto do inimigo): ↓, ↘, →, ↗ + Soco
Demon Blade (Com o Special carregado): aperte e segure → + ← + 3 Socos

Hell Blast (Com o Special carregado): →, ↘, ↓, ↙, ← + Chute

JON TALBAIN

Blaze Kick: ↓, ↑ + Chute
Roll Throw (Perto do inimigo): →, ↘, ↓, ↙, ← + Chute
Eclipse Throw (Perto do inimigo): →, ↘, ↓ + Chute
Luna's Sledge (Durante pulo, com o Special carregado): ↓, ↙, ↗ + Soco

Luna's Sledge (Com o Special carregado): ←, ↙, ↓, ↘, → + Soco

SASQUATCH

Vortex Kick: →, ↓, ↘ + Chute
Ice Fortress: ↓, ↓ + 3 Socos
Icicle Hammer (Perto do inimigo): →, ↘, ↓ + Soco
Refreezer (Perto do inimigo): ↓, ↙, ← + Chute

White Out (Com o Special carregado): ←, ↙, ↓, ↘, → + 3 Socos

FELICIA

Rolling Slash: ←, ↙, ↓, ↘ + Soco
Litterbox Kick: ↓, ↘, → + Chute
Lunge Kick: ←, ↓, ↘ + Chute
Scratching Post (Perto do inimigo): →, ↘, ↓, ↙, ← + Chute

Rolling Fury (Com o Special carregado): ↓, ↘, →, ←, ↘, ↓ + 3 Socos

ANAKARIS

Sarcophagus Slam (De perto): 3 Socos
Sarcophagus Slam (De longe): 3 Chutes
Grand Wrap: ↓, ↘, → + Soco

Pharaoh's Curse (No ar): →, ↙, ↓, ↘ + Soco

VICTOR

Whirlwind Punch: ↓, ↙, ←, → + Soco
Power Bolt Throw (Perto do inimigo): 360° + 3 Socos
Super Rush Punch (Com o Special carregado): aperta e segura ← depois → + 3 Socos

Thunderstrike (Com o Special carregado): aperta e segura ↓ depois ↑ + 3 Socos

DEMITRI

ARCADE

Spinning Uppercut: →, ↓, ↘ + Soco
Fallen Angel: ↓, ↙, ← + Chute
Stake Throw (Perto do inimigo): 360° + Chute
Power Wave (Com o Special carregado): ↓, →, ↘ + 3 Socos

Shadow Beast (Perto do inimigo, com o Special carregado): ↓, →, ↘ + 3 Socos

MORRIGAN

Shadow Blade: →, ↓, ↘ + Soco
Demon Blast (No ar): ↓, ↙, ← + Chute
The Drill (Com o Special carregado): →, ↘, ↓, ↙, ← + Chute

Hell Ride (Perto do inimigo): →, ↘, ↓, ↙, ← + Chute

BISHAIMON

Spirit Hold (No ar): ↑, ↗, → + Soco
The Skinner (Perto do inimigo): →, ↘, ↓, ↙, ← + Soco

The Bushido Crush (Com o Special carregado): →, ↘, ↓, ↙ + Soco

ZELDA

NES

Nossa missão continua. Vamos agora ver algumas diquinhas do segundo castelo. Na edição passada fomos até o fim do primeiro castelo. Para chegar no segundo é muito simples: siga em frente, sempre detonando o que surgir em seu caminho. Não há grandes problemas.

Passagem secreta e arco- Aqui, (foto 1) detone todos os inimigos da tela e só então mova este bloco para abrir a passagem secreta à esquerda. Seguindo adiante você encontrará outra sala (foto 2) onde, movendo este outro bloco, chega-se à escada que leva ao arco, uma importante arma no futuro.

Chefe - Xii! Pintou sujeira! O dragão da foto 3 é chefe. Fique frio, derrotá-lo é moleza. Espere-o disparar bafos calorosos e corra para colocar uma bomba na frente dele. A bomba explodirá quando o dragão passar por cima dela e, de quebra, pinta um coração que repõe toda sua energia. O caminho está livre para você. Entre na sala a direita e pegue a segunda parte do Triforce. Automaticamente você sai do castelo. Bingo!

BEAVIS AND BUTT-HEAD
Viacom New Media

Adventure-1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Este é de longe o game mais escrachado já lançado e os mais caretas podem não gostar. Mas, para quem gosta de adventure, é imperdível

COMANDOS

A	Escreve passwords
A + →	Corre
B	Pulo
B + A + ↑	Super-pulo
C	Pega objetos e coloca-os no bolso (pocket), ataca inimigos (se tiver arma selecionada) e apaga passwords
C repetidamente	Rebobina o carretel nas pescarias
C (Na entrada do Burger World)	Entra passwords

INSTRUÇÕES

Com o botão C você altera as instruções no painel (No Pause). Confira cada uma

Start	Troca os itens de bolso
Sucks	Sai de um lugar
Drop	Usa ou joga fora um item

BEAVIS AND BUTT-HEAD

A juventude transviada ataca novamente. Depois de infernizar os moralistas do mundo todo, finalmente chega o cart de Beavis and Butt-Head, a dupla mais encrenqueira e politicamente incorreta da telinha. O jogo conseguiu preservar o clima dos desenhos da MTV, com direito a arrotos e outros fedores além das famosas risadinhas. Os gráficos têm o traço característico da série e os efeitos sonoros são ótimos. Apesar da porra-louquice dos personagens, o game tem um desafio bem difícil e você terá de percorrer um longo caminho para debulhá-lo.

ENTENDENDO A TELA

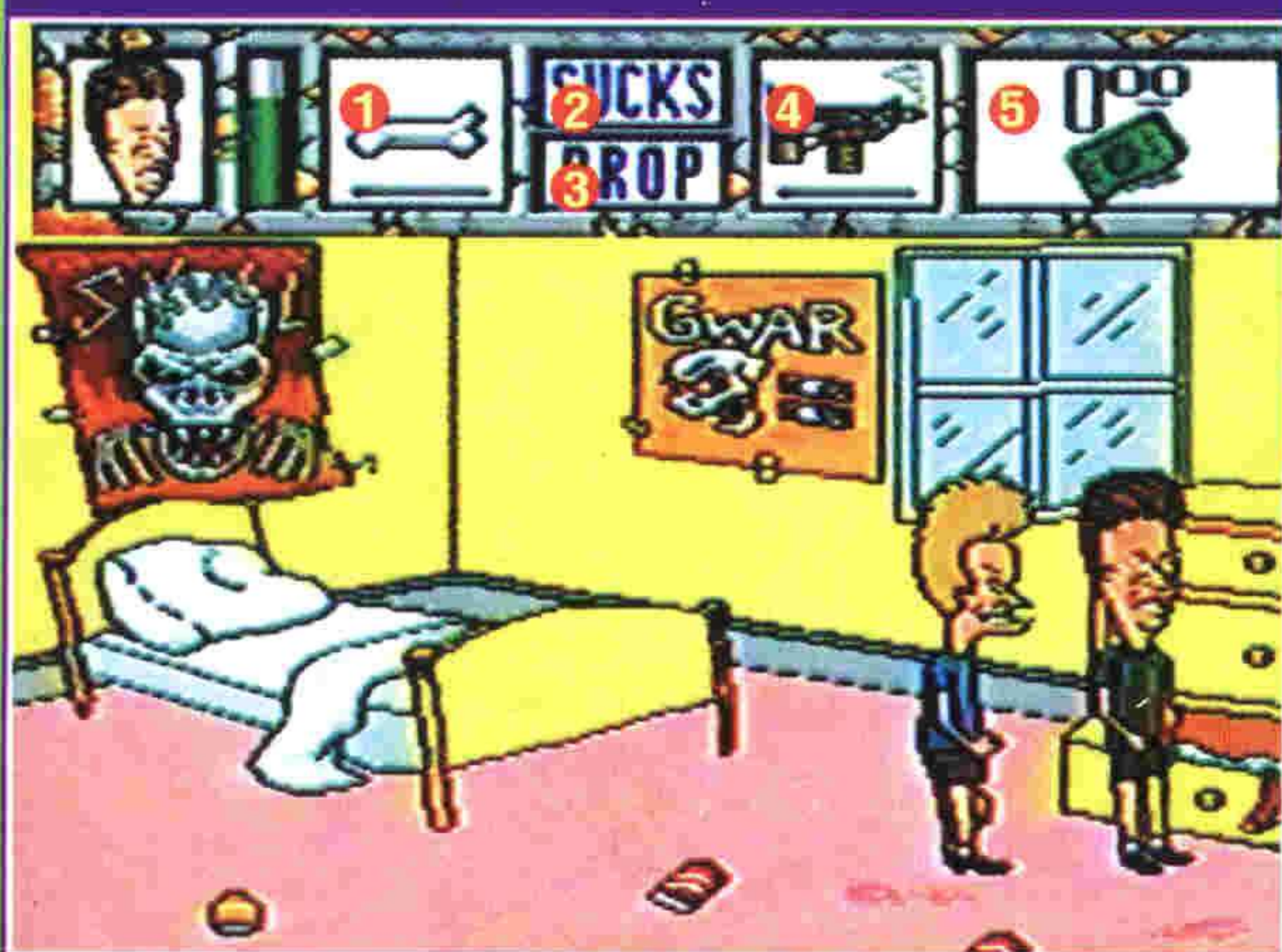
Quando você pausa o game, a tela mostra os indicativos principais:

1 - Bolso (Pocket) - Para guardar itens. Eles só podem ser usados uma vez.

2 - Sucks - Serve para mandar os garotos de volta para a sala de TV. Mas eles perdem todos os itens e armas que coletaram.

3 - Drop - Usa os itens

4 - Defensive Tools - Guarda as armas de defesa.

5 - Carteira (Wallet) - É onde você guarda o dinheiro.

Depois de pegar o controle remoto junto à TV, vá para o quarto e pegue a máquina fotográfica e a calça. Daí, vá para Street

EM BUSCA DO INGRESSO PERDIDO

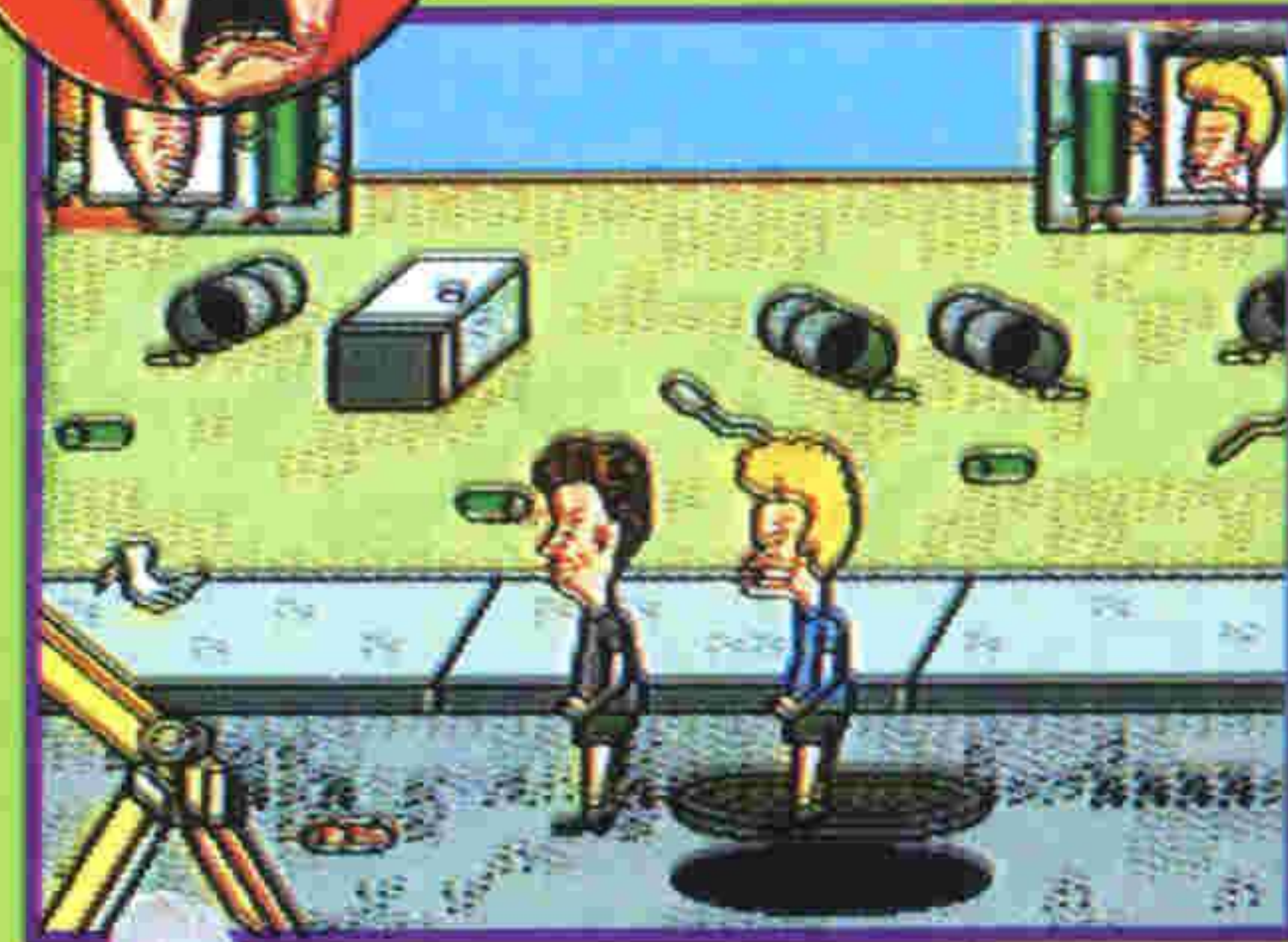
Beavis and Butt-Head estavam rindo à toa. Afinal, estava na cidade a banda predileta da dupla: os malucos do Gwar. Imediatamente, os garotos compraram entradas para o inesquecível show. Acontece que o poodle do Sr. Anderson pegou as entradas e, na confusão, Anderson atropelou os bilhetes com o cortador de grama: os ingressos viraram 9 pedaços e se espalharam pela cidade. Seu objetivo é ajudar a dupla a recuperar os pedaços perdidos para assistir ao show. Dê uma força!

TREMENDO DESAFIO

Debulhar Beavis and Butt-Head é um desafio de arrepiar. O jogo é um adventure difícil, em que você sempre pega itens para usá-los depois. Como não poderia deixar de ser, os itens são absurdos. Portanto, fuce ao máximo todas as possibilidades. Você pode controlar qualquer um dos dois e a melhor pedida é jogar com um amigo. Mas a dupla deve ser bem afinada, pois quando um dos personagens morre, o outro vai junto. Alguns inimigos deixam sanduíches que servem para repôr as energias. Você sempre começa na sala de TV e usa o controle remoto para entrar em qualquer um dos sete cenários do jogo.

THE STREET

No começo as suas únicas armas são os arrotos e os peidos. Hàja etiqueta!

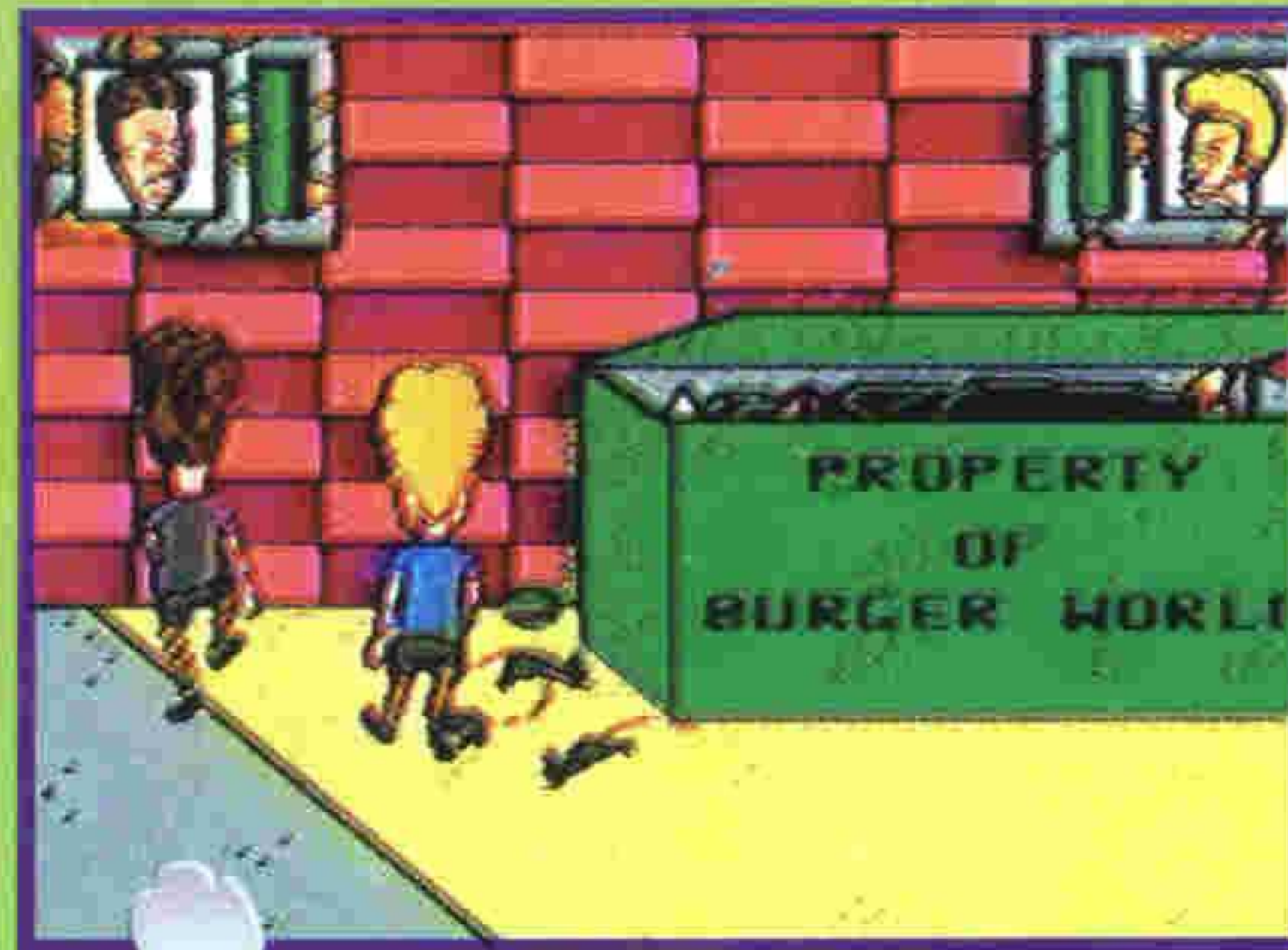
Entre no bueiro e siga em frente. Fique esperto com a água verde e com os ratos

Na saída do esgoto, pegue o patinho e depois a metralhadora. Mais à frente, pegue a bota

Quando encontrar o osso, é hora de retornar pelo mesmo caminho

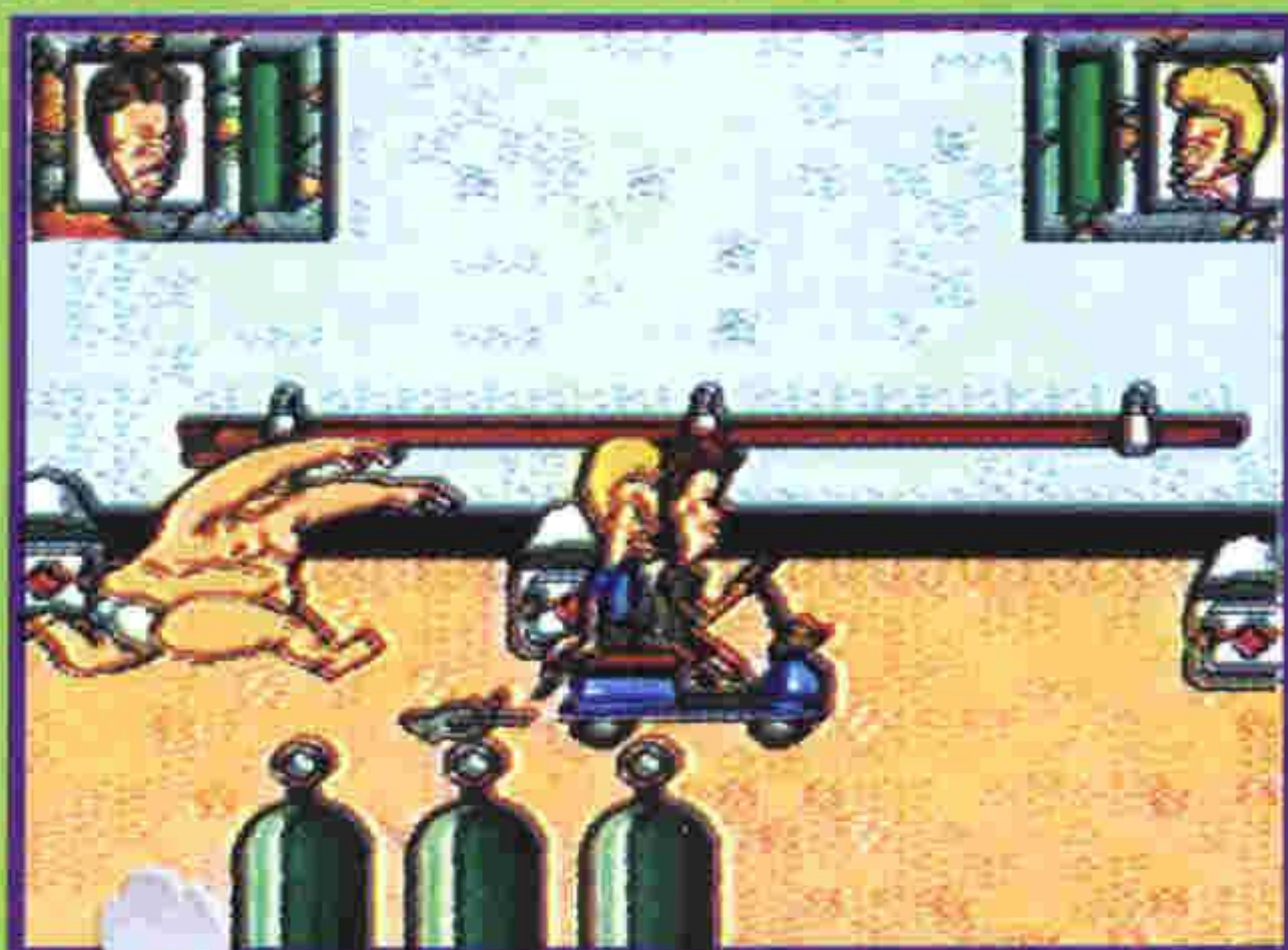
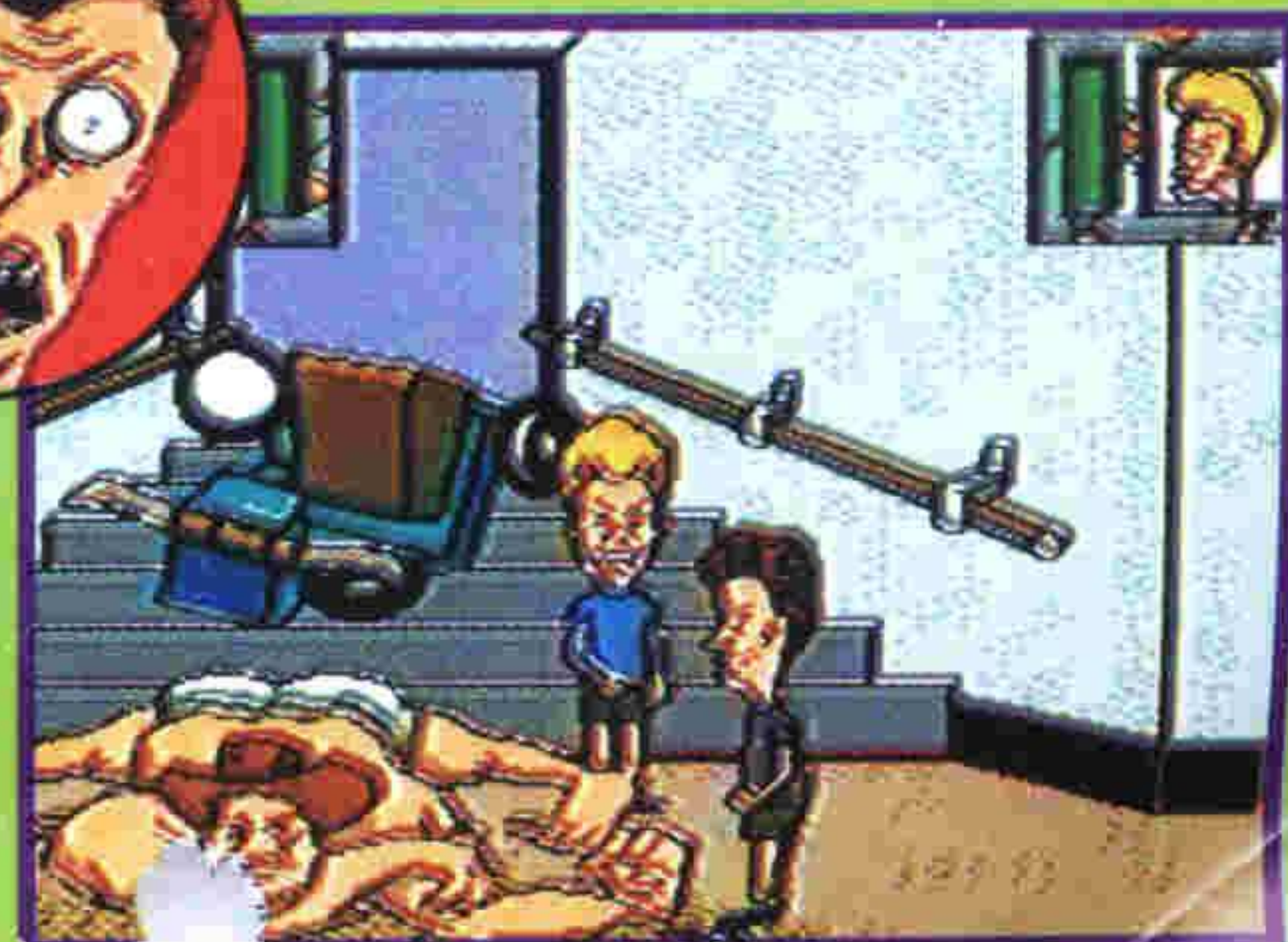
Vá à casa com portão aberto, detone o morador, pegue a chave e dê o osso para o cão. Enquanto ele come, abra o quartinho com a chave e pegue a serra e a vara de pesca. Se liga: só Beavis pega a serra

Agora você exercita o seu vandalismo nesta pobre árvore. Serre-a para encontrar o primeiro pedaço

BURGER WORLD

Se estiver com a energia baixa, dá para recarregá-la atrás desta esquina

Bata um rango nessa lixeira (?!). Depois da farta refeição, pegue o canudo (arma) e vá para o hospital

HOSPITAL

Depois do diagnóstico da médica, pegue a tesoura e dê o pinote

Acerte o coroa e saia a milhão na motoneta. Não bata em nada, senão o gordo te pega.

No final da escada está o segundo pedaço

TURBO MALL 2000

Entre na loja ao lado da lavanderia, acerte o cara e peque a lata de óleo

Na Iogurteria, entre sem pedir licença, e vá ao banheiro pegar o sabão

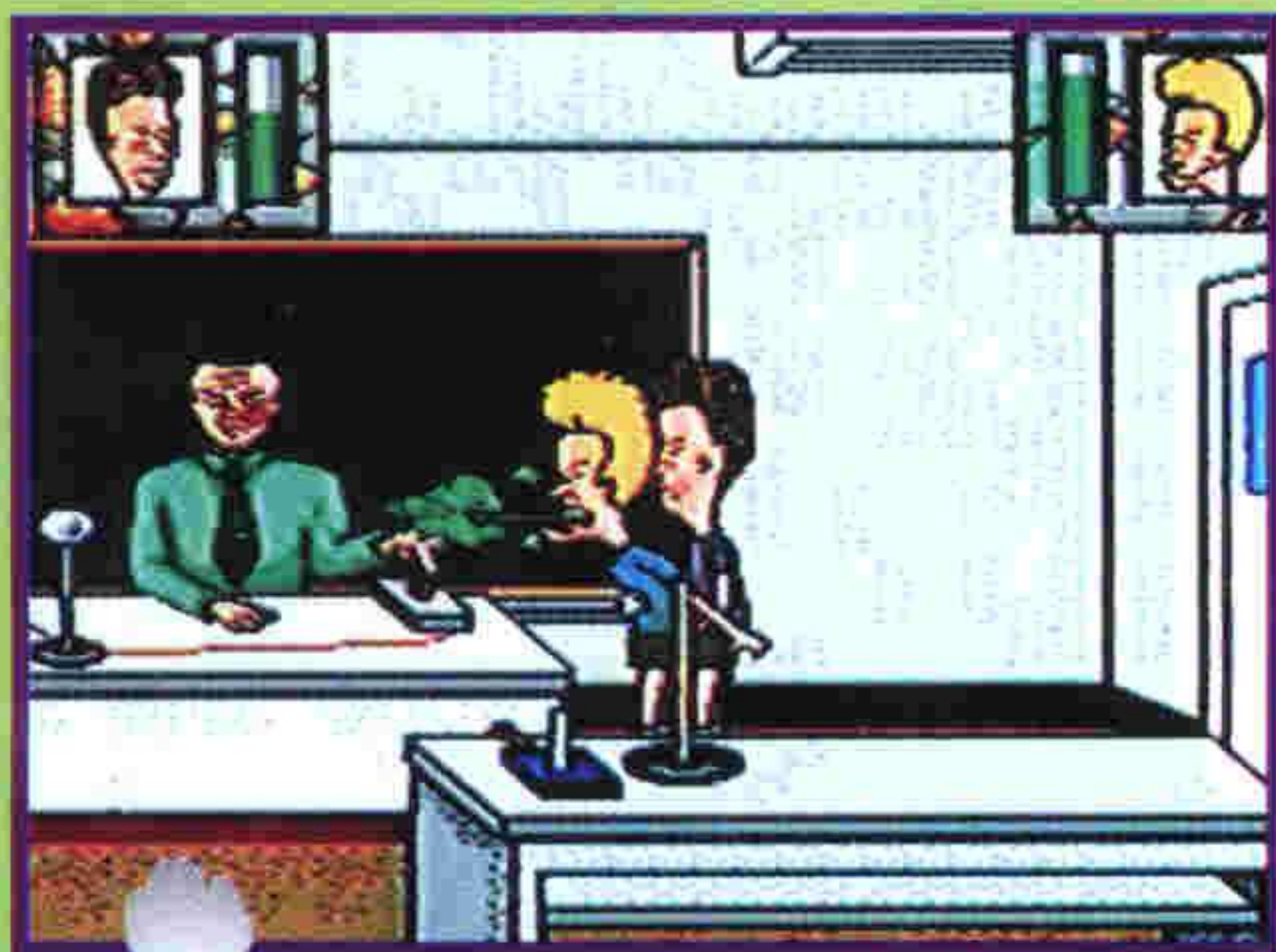
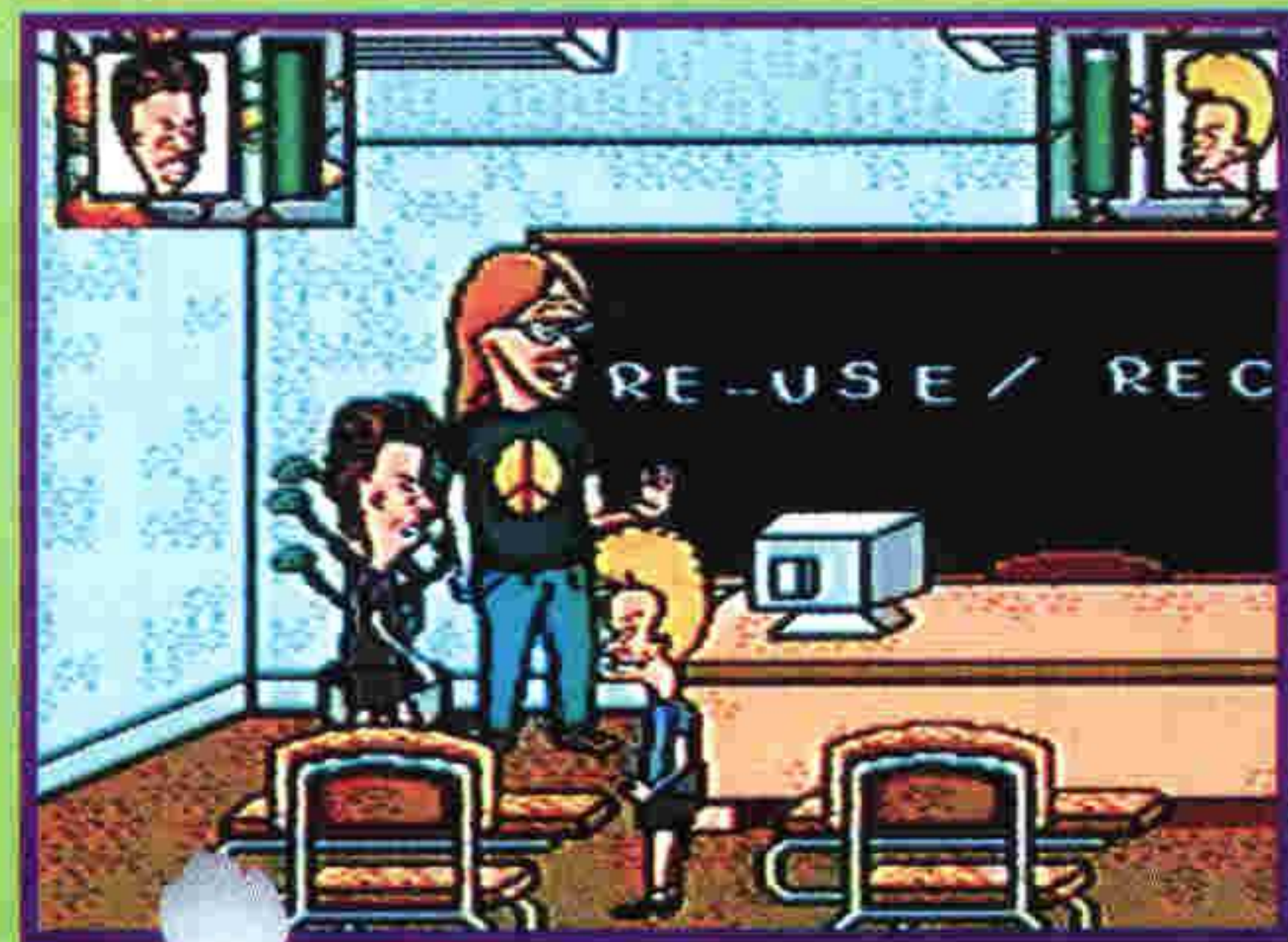
Com a calça e o sabão entre na lavanderia. Vá para a última máquina e ponha óleo na porta para não acordar a velhinha. Com o terceiro pedaço na mão, peque o elevador

Aqui nesta loja (Pawn), venda o pato por 50 centavos

No centro de recrutamento do exército, peque a bomba na estante e desça pelo elevador

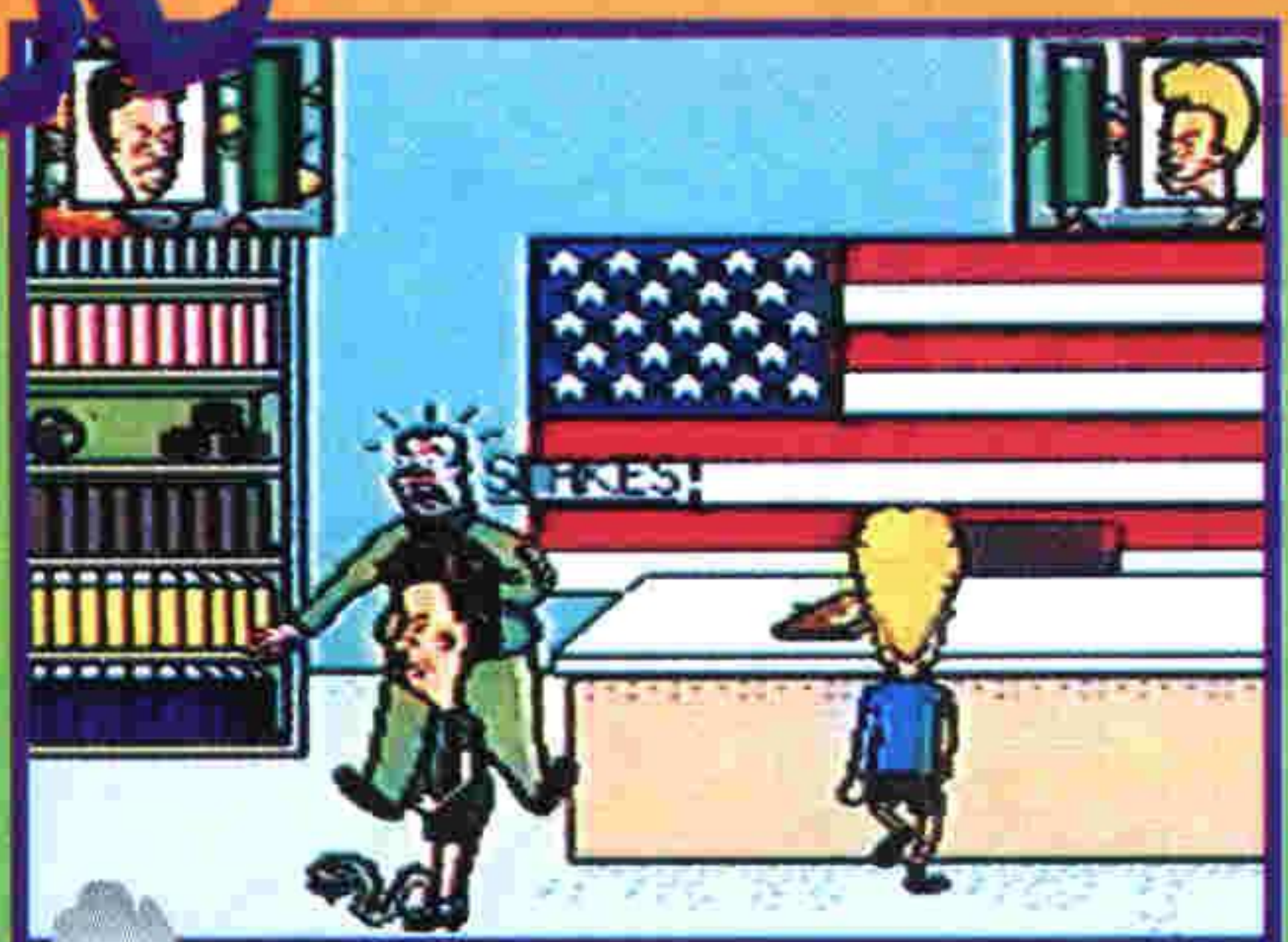
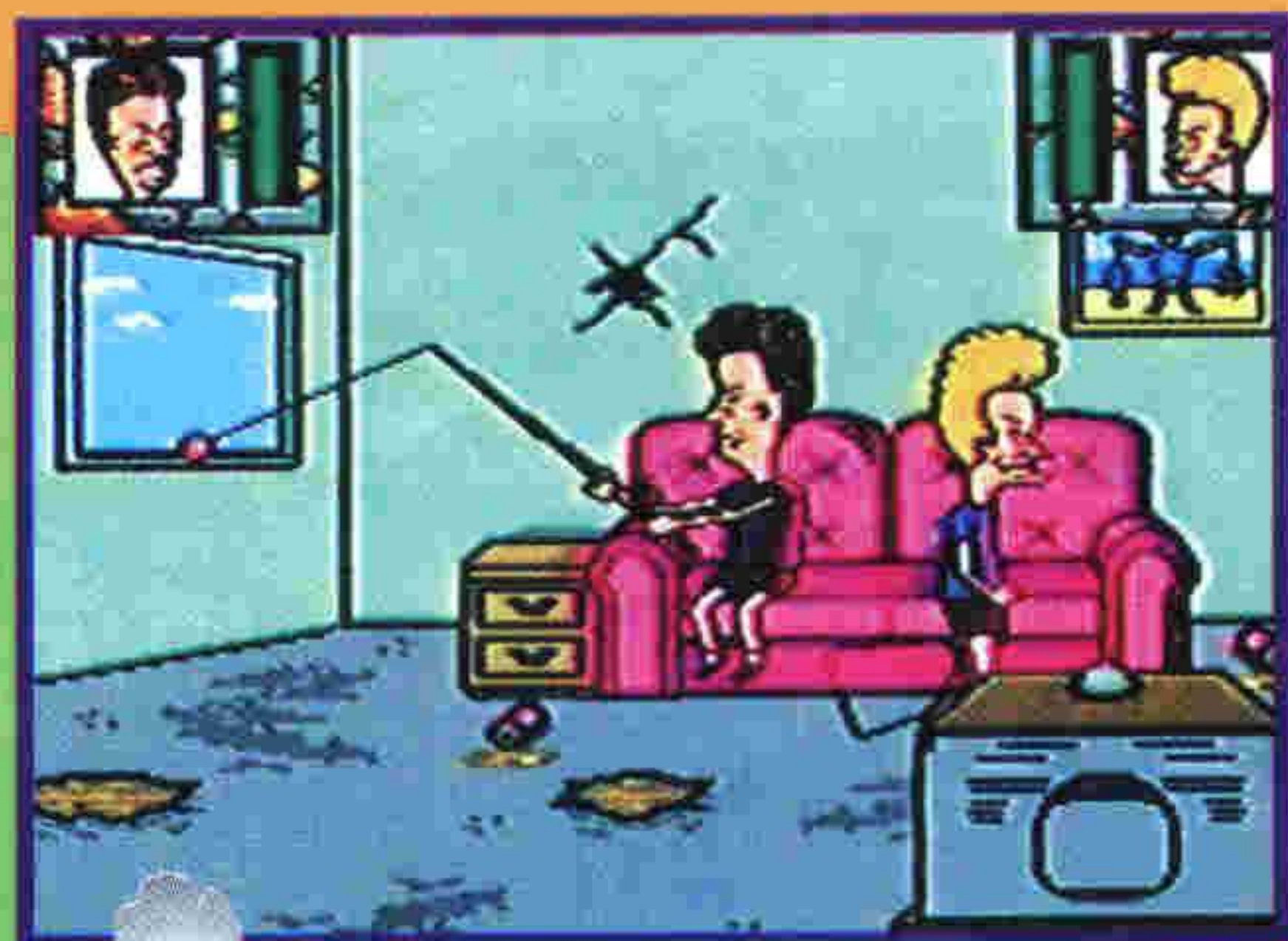
Na loja de animais, compre a cobra e quando o vendedor for embrulhá-la, peque a chave sobre a mesa

A chave vai servir para soltar o passarinho que está sobre o quarto pedaço

HIGHLAND HIGH SCHOOL

Na sala com a cara de Einstein, entre peque as 2 poções e detone tudo com peidos e arrotos. Argh!

Agora entre na sala com um cartaz do planeta na porta. Fale com o professor, peque o chiclete embaixo da mesa e saia

Entre na sala do diretor (principal) e deixe as 2 poções na frente dele para aparecer o quinto pedaço

TURBO MALL 2000

Não erramos, não! Depois de descolar alguns itens na escola, você volta para o Turbo Mall 2000 e consegue mais dois pedaços do convite. Confira

Volte para a sala de recrutamento e dê o pacote com a cobra para o guarda. Depois peque o sexto pedaço embaixo do livro

De volta ao sofá, peque a vara de pescar e o chiclete e pesque o sétimo pedaço

OPS!

PARA DEBULHAR
GAME E VER O SHOW
SERÁ PRECISO PAS
SEAR TAMBÉM N
DRIVE-IN E NO GWAR
AGORA O DESAFIO
SEU, DUDE! CON
ESTA PASSWORD
VOCÊ SEGUE LOGO
DEPOIS DE PEGAR
SÉTIMO PEDAÇO.COOL

HE-HE HE-
HE...HE...

fnFO-IXVPh Q4fUB

AGENDA DO TORCEDOR-1995

TODOS OS DIAS DO ANO COM SEU TIME DE CORAÇÃO

Participe da maior jogada do ano com a Agenda do Torcedor. Diferente, original, informativa, um **VERDADEIRO TROFEU!**
A capa é a foto da própria camisa oficial do clube. No miolo, em todas as páginas, o escudo do time, nas cores oficiais. **QUE VISUAL!**
Além dos espaços para anotações de seus compromissos do dia-a-dia, as páginas trazem informações completas do time: a história, as conquistas, os artilheiros, a letra do hino e **MUITO MAIS!**
Você vai acompanhar a atuação de seu clube, durante 1995, nas páginas reservadas para anotações sobre os jogos nos campeonatos.
PEÇA JÁ A SUA, e não se esqueça de seus parentes e amigos. A Agenda do Torcedor é um ótimo presente para este fim de ano!

AGENDA DO TETRA

Você ainda não viu nada igual!
Tudo sobre as copas de 58, 62, 70 e 94: artilheiros, recordistas, confrontos, resultados dos jogos, escalações, e muitas outras informações sobre a nossa Seleção em 80 anos de glórias!

2 OPÇÕES DE PAGAMENTO!

À VISTA - Envie para **Caixa Postal 8.500 - RJ - CEP 20.212-970**, Cheque ou Vale Postal em nome de **BRUTH EDITORIAL**, junto com o cupom-resposta abaixo. No caso de Vale Postal, a agência de destino é **Rua Bela, código 522.481**. Se preferir, pode depositar em qualquer agência do **Banco Itaú - conta nº 18045-3 Ag. 0580 - Gamboa**. Favor enviar cópia do depósito.

SEDEX À COBRAR - Envie o cupom-resposta preenchido ou telefone para (021) 239-1320 e 239-0496. O pagamento deverá ser feito somente quando retirar seu pedido na agência do Correio mais próxima de sua casa.

PREÇOS

- À VISTA (CHEQUE/VALE POSTAL/ DEPÓSITO EM CONTA)....................R$ 19,00
- SEDEX À COBRAR CAPITAIS/INTERIOR DOS SEGUINTES ESTADOS: DF, ES, MG, MS, PR, SC, SP, RJ............................R$ 23,00
- SEDEX À COBRAR DEMAIS CAPITAIS/INTERIOR..................R$ 29,00

GRÁTIS - NA COMPRA DE 2 OU MAIS AGENDAS, RECEBA UM BRINDE SURPRESA DE SEU TIME!

CUPOM-RESPOSTA

BRUTH EDITORIAL
CAIXA POSTAL 8.500 - RJ
CEP 20.212-970

- ☐ Prefiro pagar à vista.
  Estou enviando junto com este cupom:
- ☐ Cheque nº......................Bco...............
- ☐ Vale Postal
- ☐ Cópia do depósito
- ☐ Prefiro pagar quando receber no correio, pelo Sedex à cobrar.

NOME: ______
END.: ______
BAIRRO: ______ CIDADE: ______
ESTADO: ______ CEP: ______

Desejo receber a(s) seguinte(s) agenda(s):

☐ Botafogo	Qtas?......	☐ Cruzeiro	Qtas?......
☐ Flamengo	Qtas?......	☐ Atlét. MG	Qtas?......
☐ Fluminense	Qtas?......	☐ Internac.	Qtas?......
☐ Vasco	Qtas?......	☐ Grêmio	Qtas?......
☐ Corinthians	Qtas?......	☐ Bahia	Qtas?......
☐ Palmeiras	Qtas?......	☐ Vitória	Qtas?......
☐ São Paulo	Qtas?......	☐ CBF/Brasil	Qtas?......
☐ Santos	Qtas?......		

Desejo receber o BRINDE SURPRESA do seguinte time:

☐ Botafogo	☐ Cruzeiro
☐ Flamengo	☐ Atlét. MG
☐ Fluminense	☐ Internac.
☐ Vasco	☐ Grêmio
☐ Corinthians	☐ Bahia
☐ Palmeiras	☐ Vitória
☐ São Paulo	☐ CBF/Brasil
☐ Santos	

CONTRA: HARD CORPS
Konami

Ação - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

As bifurcações de caminhos e as possibilidades de finais diferentes são inovações que aumentam o interesse do cart.

COMANDOS

A	Selecionar armas
B	Tiro
C	Pulo

Há muitos anos a série Contra vem detonando no Nintendo e no Super NES. Por isso o nome Contra virou sinônimo de game de ação, em que você desce o dedo contra alienígenas de todos os tipos. Agora finalmente a Konami acordou para a galera do Mega Drive e lança este Contra: Hard Corps, que mantém o bom nome da série. Os gráficos ficaram muito legais e o mais o forte é a ação: alucinante do começo ao fim. A grande novidade é que nesta versão você escolhe caminhos diferentes no decorrer do game. Obrigatório para todos os jogadores, menos para quem sofre do coração...

CONTRA HARD CORPS

Primeiro chefe do game. Comece com a arma A e acabe com a D

Na primeira bifurcação você escolhe entre ir para o Research Center ou perseguir Deadeye Joe. Você decide!

Se seguir Deadeye você encontra pinta esta moto espacial. Depois de acabar com os robôs, selecione a A e atire no cara que está atráscarregando uma bomba. Atire antes dele lançar a bomba

ATÉ OS FINAIS

Aqui você acompanha os principais momentos do game e dois finais diferentes com a Sheena.

1º FINAL

Por incrível que pareça você viajou no tempo e foi parar na pré-história. Sheena virou a rainha da macacada. Acredite se quiser...

Se você não subiu pela parede enfrentará os chefes-horóscopo Touro, Sagitário e Gêmeos, nessa ordem. O último se transforma em tanque e helicóptero. Atire no quadrado com o símbolo vermelho

Você vai parar neste ringue e enfrentar 3 inimigos. Se ganhar é o final do jogo

A VOLTA DO TERROR

A história se passa cinco anos após a guerra com os aliens. A população migrou para as cidades, que ficaram apinhadas e cheias de criminosos. Com a tecnologia utilizada nas guerras, foram construídos ciborgues e robôs que agora são utilizados pelas máfias. Para combatê-los, o governo criou um grupo de elite com heróis da guerra. Eles ficaram conhecidos como Hard Corps.
A cidade está em férias e as forças do mal aproveitaram para tentar dominar tudo. Os sistemas de defesa foram ocupados e as pessoas estão sendo atacadas nas ruas. Você é um dos Hard Corps e sairá atrás dessas temíveis criaturas.

OS HERÓIS
E SUAS ARMAS

Você começa com duas vidas e cinco Continues. Tem quatro personagens à sua disposição: Sheena Etranzi, Ray Poward, Brad Fang e Browny. Cada um usa até quatro armas diferentes, que aparecem durante a ação. Ao morrer, você perde a arma que usava. Também dá para descolar bombas que destroem todos os inimigos da tela. São seis fases com muitos sub-chefes e um chefão. A melhor estratégia para enfrentá-los é decorar seus movimentos e usar a arma mais adequada. Portanto, fique craque no manejo das suas armas. No meio do jogo pintam bifurcações que levam para caminhos e finais diferentes de jogo. Dá para debulhar a dois.

OS SEUS PERSONAGENS

SHEENA ETRANZI

Apesar da frágil aparência, Sheena se destaca por sua capacidade de guerrear. Suas armas são poderosas e têm longo alcance.

RAY POWARD

Na juventude liderou uma gangue de adolescentes. Foi recrutado por suas habilidades de luta.

BRAD FANG

Fruto dos avanços da engenharia genética e da cibernética. É o melhor nos combates a curta distância.

BROWNY

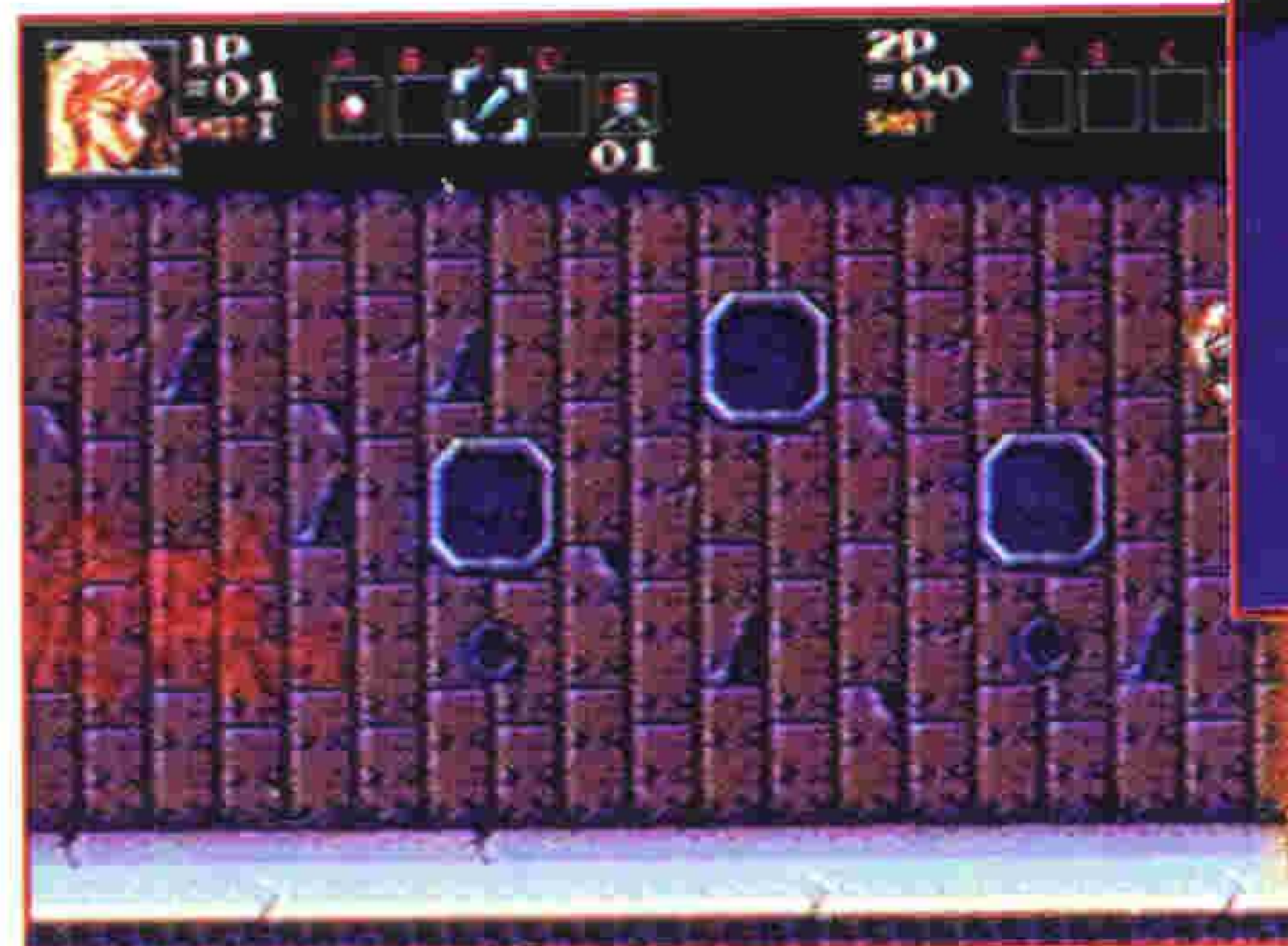
Um robô de combate cordial e hábil para invadir sistemas de computadores. Seu nove oficial é CX-1-DA300 e Browny é um apelido carinhoso.

Arma A - Genocide Vulcan

Arma B - Shower Crash

Arma C - Break Laser

Arma D - Ax Laser

) segundo chefe já começa perseguindo-o. Ati-e em sua cabeça e tome cuidado quando ele sticar os braços e tentar pular sobre você

Depois de enfrentar um sub-chefe, você chega à esta porta. Dá para estourá-la ou subir pela parede. Resolvemos subir

Este carinha propõe que você lute para ganhar algum dinheiro. Se quiser pode ir embora, mas resolvemos encarar

2º FINAL

) quarto chefe é bem cabuloso. No início fique no teto e atire para trás com a arma B. Depois fuja, suba a parede e atire quando ele estiver um canto. Cuidado com seus raios

Para destruir o penúltimo chefe, mantenha distância e não pare de atirar com a arma D

Acerte os braços e depois a cabeça do último chefe. Feito isso, o figura se transforma em um coração. Fique atirando no meio e pule das bolas que vem para cima. Se tiver sucesso, você pode comemorar pois o game acabou

Imagine um personagem meio doido que arremessa a cabeça para atingir os inimigos. Pois é exatamente isso que faz o nosso Dynamite Headdy. O protagonista é um tipinho bem simpático que trabalha num show mostrando suas incríveis habilidades. Além disso, dá para pegar itens que transformam a mágica cabeça em várias coisas. Prepare-se para abrir o saco de risadas!

Trouble Bruin é o primeiro chefe. Bata até ele começar a pular e se transformar. Quando ele for se recarregar, abaixe-se no canto da tela

DYNAMITE HEADDY
Treasure

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●

O game é muito divertido e possui uma infinidade de itens originais. Mas as fases deveriam ser mais longas e Headdy poderia ser mais rápido

COMANDOS

A	Cancela os efeitos dos itens de cabeça
B	Ataque
C	Pulo

★Os botões X, Y e Z do joystick de 6 botões não têm função neste cart

CABEÇA SALVADORA

Dynamite Headdy é o astro do Treasure Theater Show. Tudo vai bem até que Trouble Bruin, um gato mal encarado e comparsa do vilão Dark Demon, tenta tirar Headdy do show. O pior é que Demon tem planos de governar o mundo. Para isso, ele pretende escravizar os habitantes da Terra. Só o nosso cabeçudo herói é capaz de reverter esta situação. Vá à luta!

Em Practice Area, você entra em portas para treinar os comandos. Nesta, você treina o direcional acertando alvos que o anjinho indica. É a maior doideira!

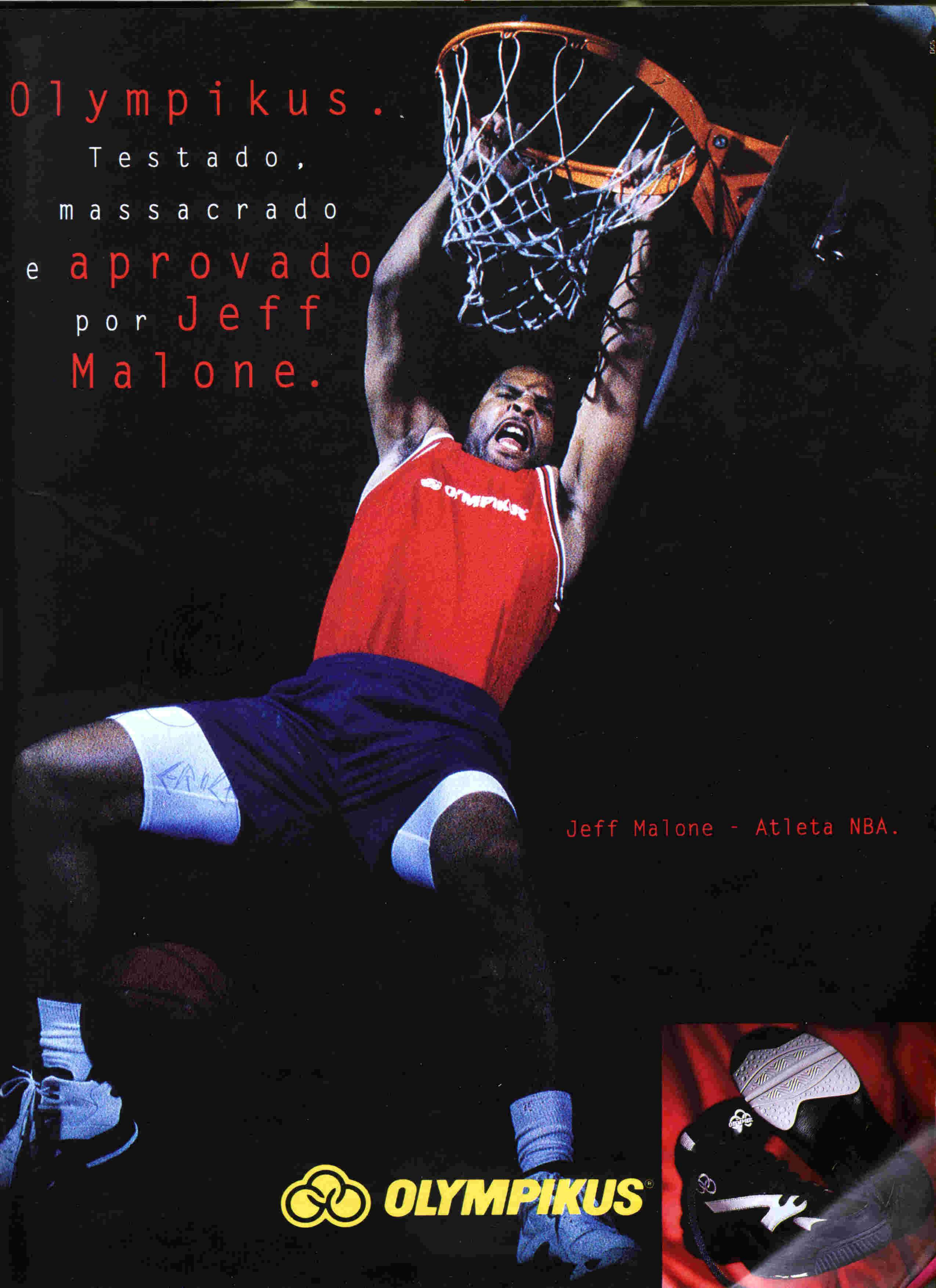
ITENS PARA RIR A VALER

Headdy é um personagem que literalmente usa a cabeça contra os inimigos. No decorrer do jogo, você pega "itens de cabeça" com um carinha chamado Headcase. Ele sempre traz muitos itens e cada um dá um efeito diferente. A cabeça pode virar martelo, aspirador, bomba, uma cabeça tripla e muito mais. Alguns itens são nocivos, como o da gotinha amarela. Pegando este, você fica com a cabeça muito grande e pesada e os inimigos aproveitam para atacar. O item de sono, representado por um "Z", dá uma soneca para repor as energias. Mas seja cuidadoso, pois enquanto você descansa, os inimigos atacam. Também dá para repor energia pegando as bananas que estão espalhadas pelas fases. As miniaturas de Headdy, você já sabe, são vidas extras.

Um dos itens de cabeça deixa você pequeno. Assim, você passa por passagens apertadas

Para detonar o segundo chefe, acerte-o onde o anjinho indica. Fique nos cantos pois ele sempre cai no centro

UAU! O chão vira e você deve apertar ↑ para não cair. Ao pintar o inimigo voador, acerte-o quando a sombra dele passar sobre a sua

Olympikus.
Testado,
massacrado
e aprovado
por Jeff
Malone.
Jeff Malone - Atleta NBA.
OLYMPIKUS

BUBSY 2
Accolade

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

Bubsy merecia um game com mais ação e um desafio mais esperto

A galera curtiu a primeira aventura do gato malaco da Accolade. E muita gente esperava ansiosa esta nova versão. Pois muito bem: Bubsy 2 é legal, mas não empolga. O desafio é apenas regular e gráficos e sons ficaram devendo. Bubsy merecia mais.

COMANDOS

A	Pular/Atirar, na fase do avião
B	Soltar bomba, na fase do avião
B segurado	Planar
↓ + C	Trocar item
C	Usar item

★**Novidade em Bubsy 2: agora o gato tem armas e pode encarar inimigos sem precisar pular neles**

DOIS MODOS DE JOGO

Escolha entre Eastwing ou Westwing. Mas não espere grandes mudanças. Cada um dos modos traz três andares (floor) para você tentar. O primeiro é easy (fácil), o segundo medium (médio) e o terceiro hard (difícil). Cada andar tem cinco fases. Jogando no Eastwing ou Westwing, os andares são iguais e mudam apenas o tamanho das etapas e o número de itens e inimigos. Você escolhe o andar que quiser. Escolhendo o andar desejado, você vê seis portas e joga cinco, também na ordem que preferir. Mas a porta transparente é a do chefão e você só pode entrar nela no final.

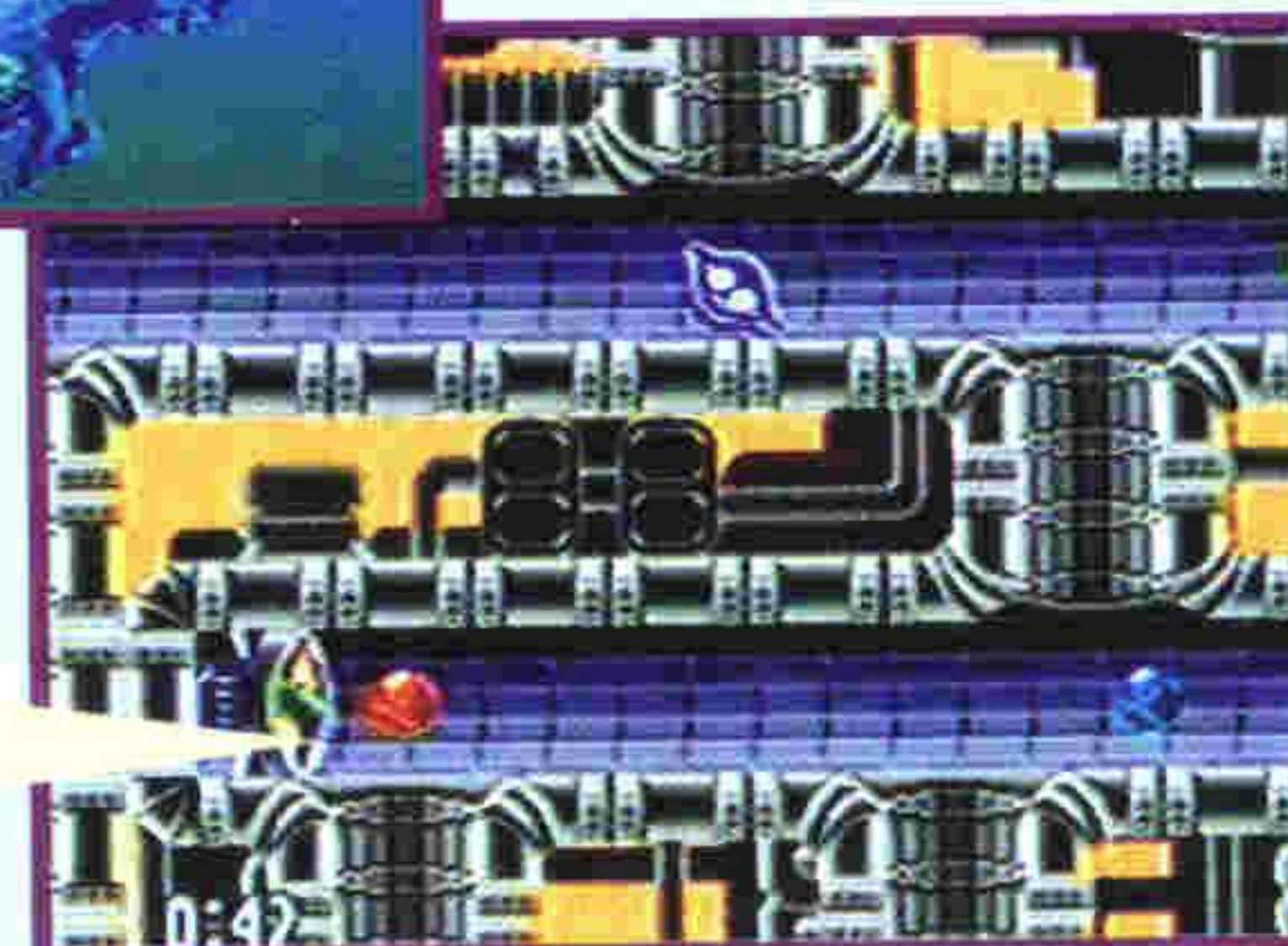
A porta do chefão se abre quando os cinco pontos pretos se acendem. Na foto, um já foi!

FASES DE BÔNUS

Na opção 1 ou 2 Pl Mini, você entra e faz um treino nas fases de bônus que rolam durante o jogo. Sempre com tempo marcado, ok?

Mire com o Direcional e atire os sapos com o A

De escafrandro, pegue todas as bolinhas

Dentro do caminhão passeie pelas engrenagens abrindo passagens e pegando os itens

VASCULHANDO O PISO

Jogamos o 1 Floor do Westwing. Bubsy vai fazer de tudo: pilotar um avião, enfrentar piratas espaciais, entrar no mundo da música e até fazer uma excursão pelo antigo Egito. É claro que você já sabe o que fazer. Dê muito rolê, embolse itens, pule nos inimigos ou atire neles, pegue muitos novelos e fuce todos os cantos atrás de vidas. E isso vale pra todas as fases.

No Egito, o retrato do leão abre passagens

Desligue esta chave no Mundo do Espaço para pegar a grana

O chefão não é a fera que você imagina: são criaturas que já apareceram nos outros mundos. Enfrente-as com a arma ou pulos

ITENS LEGAIS

Arma, roupas especiais, novelos de lã, buraco para sair da fase, grana, camisas com vidas, band aid...tudo isso pra deixar a aventura mais animada.

Destruindo seus inimigos com a arma, você ganha muitos novelos

Entrando nas portas pintam as fases de bônus. Ganhe vidas ao terminá-las

Este ponto de exclamação grandão marca tela

Ao terminar a etapa, aparece a tela do Shopping. Compre vidas, arma, buracos... o que quiser

QUE ANJINHO QUE NADA.
JWT
Todo mundo quer um
DEDITO
Nestlé
Yopa
Prazer irresistível

THE GREAT CIRCUS MYSTERY
Capcom

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Mesmo no Hard o desafio é fraco. Uma aventura assim merecia um desafio maior

COMANDOS

A	Trocar de roupa
B	Pular
Y	Atirar

ITENS

Bloco cinza - Para subir
Bloco amarelo - Para subir, quebrar e atirar
Bloco vermelho - Para subir, quebrar, atirar. Eles reaparecem depois de usados
Cabeça branca - Para nadar
Relógio - Congela os inimigos por um tempo
Estrela - Atirar nos inimigos
Setas - Movimenta o personagem de acordo com a direção indicada
Caixa do tesouro - Esconde vidas ou energia
Bateria - Repõe a energia da roupa
Moedas - Para comprar nas lojinhas
Maçã - 200 pontos
Uvas - 500 pontos
Coração pequeno - Dá um pouco de energia
Coração grande - Dá um coração a mais no marcador
Pequeno Mickey-Vida extra

Depois de Mickey Ultimate Challenge, a turma da Disney está de volta num game bem legal: The Great Circus Mystery (O mistério do Grande Circo). O jogo tem visual muito alegre e bonito, com três níveis de dificuldade pra encarar. Sozinho, ou a dois, você escolhe entre Mickey e Minnie para debulhar. Se você gosta de aventura, precisa conferir e apostamos que vai gostar

Mistério

Olha a pipoca! Olha o algodão doce! Mickey e Minnie estão a caminho do circo para passar um dia na boa. Ao chegarem perto da tenda eles avistam Pateta todo tristonho. Ele conta que houve uma grande confusão e o circo está vazio. Quem fez está presepada toda foi o Barão Pete, o Bafo-de-Onça. Eles decidem voltar ao circo para desvendar o mistério e encontrar Pluto e Donald, que também foram ao circo. Vamos ver no que dá!

PASSWORDS

1 - Mickey, Minnie, Pateta, Donald
2 - Pluto, Donald, Mickey, Pateta
3 - Pateta, Donald, Mickey, Minnie
4 - Donald, Pateta, Pluto, Mickey
5 - Minnie, Mickey, Donald, Pateta
6 - Mickey, Pateta, Donald, Minnie

EXPLORANDO CAVERNAS E SELVAS

Fase 1

Você começa nos arredores do circo e busca informações para saber o que aconteceu com ele. Pule sobre os inimigos e pegue carona nos balões. Donald vai lhe dar uma roupa de faxineiro. Com seu poderoso aspirador, Mickey poderá sugar os adversários.

O toupeira malabarista faz miséria com bolas de fogo: fique no canto e depois que ele as atirar, pule na cabeça

Acabe com a juba do leão. Aspire os rolinhos dourados do bichano, mas só quando eles se desfizerem

Fase 2

Logo no começo, simpáticos fantasminhas vão dar a Mickey uma roupa para explorar cavernas e selvas. O melhor é o gancho que você usa para dependurar-se e seguir viagem. Ao passar as fases do game você continua com as roupas adquiridas.

Ecologia à parte, esta tartaruga é bem chatinha. Pendure-se no gancho acima dela e aguarde o momento certo para pular na cabeça

Para enfrentar o gorilão, agarre-se na árvore e bata na cabeça do símio invocadão

Fase 3

Desta vez você ganha seu último traje, o de vaqueiro, com direito a arma de rolhas, ok? O cenário é um castelo assombrado. Para passar tranqüilo pelos espinhos, espere as caveiras saírem dos buracos e pule neles.

Sempre que pintar uma portinha, entre. Pode ser a lojinha da Clarabela ou alguma passagem para ganhar itens

O quadro do Barão Bafo solta lasers para comandar livros. Pule primeiro nos livros e depois na cabeça dele. Desvie do fogo. Vai dar uma canseira

Derrote o chefe fantasmão atirando com o revólver de cowboy logo que ele aparecer. Desvie dos fantasminhas

Fase 4

Você está numa estranha caverna que abriga um dinossauro e cristais malvados. Fuce bem em todos os blocos para ganhar corações e frutas. Use a roupa de explorador.

Quebre a estalactite usando o gancho. Quando o pedaço cair, use-o como plataforma

Não marque bobeira: aproveite que o cristal aumenta e use-o como uma espécie de ponte

Mickey vai enfrentar este dino pulando na cabeça dele. Pule também nos monstrinhos que ficam nas costas do bicho

Fase 5

Fase aquática. Siga o pique das outras fases fuçando nos blocos e pulando sobre os inimigos. Logo após as medusas há um monte de blocos: corações a vista.

O relógio trava os inimigos na tela por alguns segundos

Não deixe de entrar nas portas para achar a caixa do tesouro. Há vida na jogada. Saindo da água vá por cima do castelo

Chefe nuvem. Use o aspirador e suque-o para que ele diminua. Cuidado para não virar picolé

Fase 6

Etapa final no castelo do Barão. Comece pulando o fogo com o gancho. Troque de roupa quando necessário. Das armaduras saem fantasmas e também aparecem fantasmas do Bafo. O malabarista aparece novamente e, depois, o quadro do bafo soltando laser. Use os blocos com setas e siga. Escale os canhões até encontrar o grande chefe.

Pule as bolas de ferro e vá subindo para entrar no castelo por cima

É o Barão! Fique no canto da tela atirando. Ele solta magias infernais. Uau!

Depois de vencido, ele se torna um dragão. Desvie do fogo e pule na cabeça. Insista!

BLACKTHORNE

BLACKTHORNE
Interplay

Aventura -1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Se você é do tipo que fica irritado quando não sabe para onde ir, nem encare!

COMANDOS

Na frente do amigo + ↑	Conversar
A	Pegar e guardar arma nas costas
B	Pular
Y	Correr
Y+B	Correr e pular
Select	Acionar menu de itens
X	Usar itens
Y com arma	Atirar para trás
B com arma	Atirar para frente

PASSWORDS

FBWC
QP7R
WJTV
RRYB

BLACKTHORNE DÁ CONTINUES INFINITOS

Quem andava com saudades das plataformas de Prince of Persia e da aventura de Flashback, pode se preparar para debulhar Blackthorne. O novo game da Interplay é exatamente desse tipo, só que vai mudando de níveis e dando passwords sem trocar de tela: ou seja, as passwords funcionam como marcadores de tela. São dezesseis níveis e como os cenários mudam pouco isso acaba cansando. Agora, o desafio é daqueles de coçar a cabeça. Para aprender os comandos, o modo Practice dá uma ajuda.

LONGE DE CASA

Blackthorne conta a história de Kyle. Munido de uma Lightstone, ele foi enviado à Terra para protegê-la dos ataques de Sarlac, o demônio. Kyle volta vinte anos depois para recuperar seu reinado, e encontra todos escravizados. Mas os amigos e prisioneiros o ajudarão na luta. Uma pitada de RPG para quebrar a monotonia.

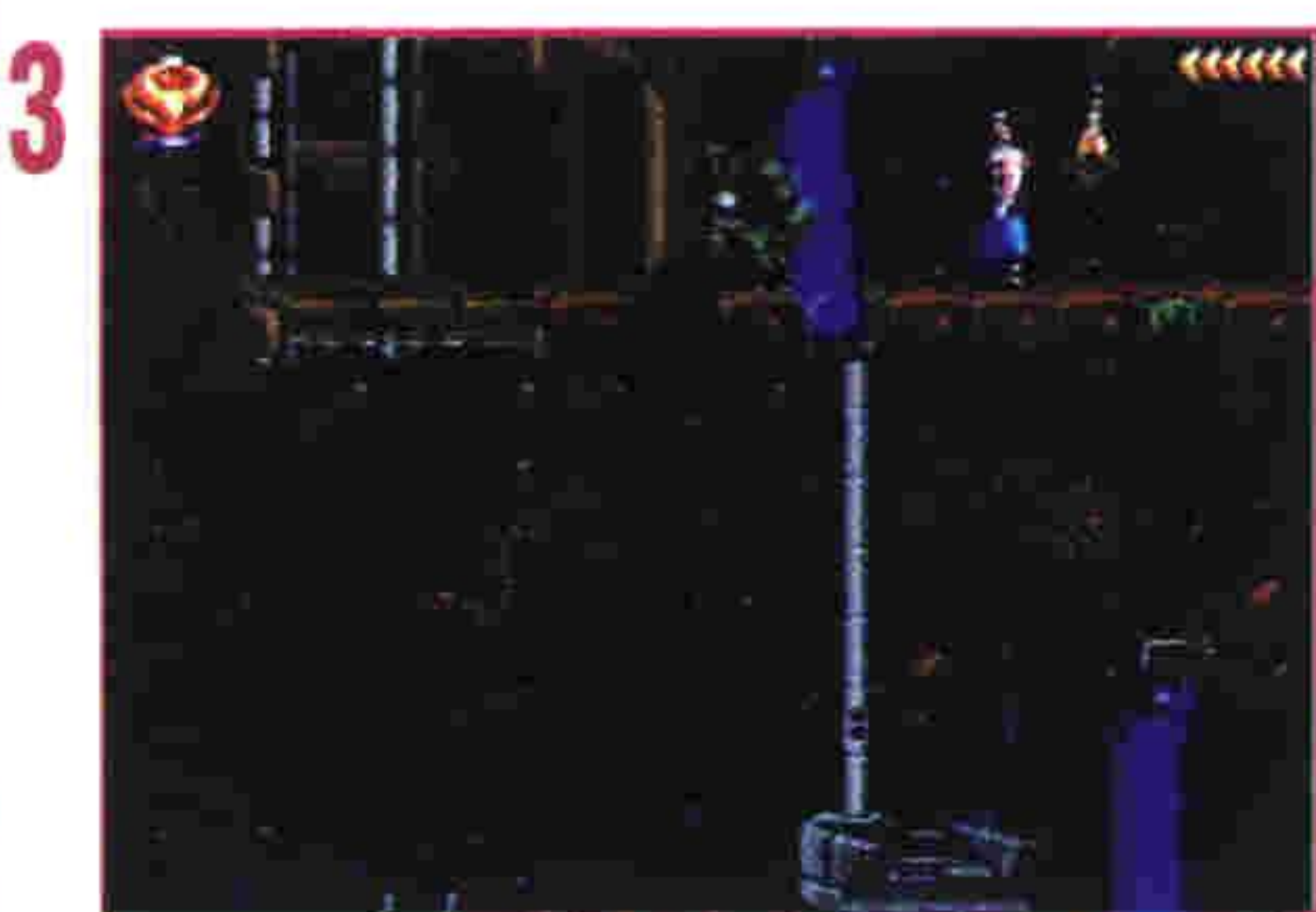
A DINÂMICA DO JOGO

Blackthorne faz você dar muitas voltas para abrir certas passagens. Dentro dos sacos amarelos há bombas: use-as para estourar portas de metal. Fique antenado: você não passa pelas portas com batentes de madeira se estiver com a arma empunhada. Converse com os amigos no caminho: eles dão dicas e poções de energia. Derrotando monstros você também ganha alguma coisa.

1

Você vai encontrar muitas portas. Já sabe o que fazer? Detone todas com as bombas

2

Ao avistar um monstro, saque a arma e aperte ↑ para se proteger. Espere-o atirar primeiro. Depois de andar mais um pouco, pinta a password: FBWC

3

Para estourar os controles destas barreiras azuis dê toda a volta, indo sempre à direita

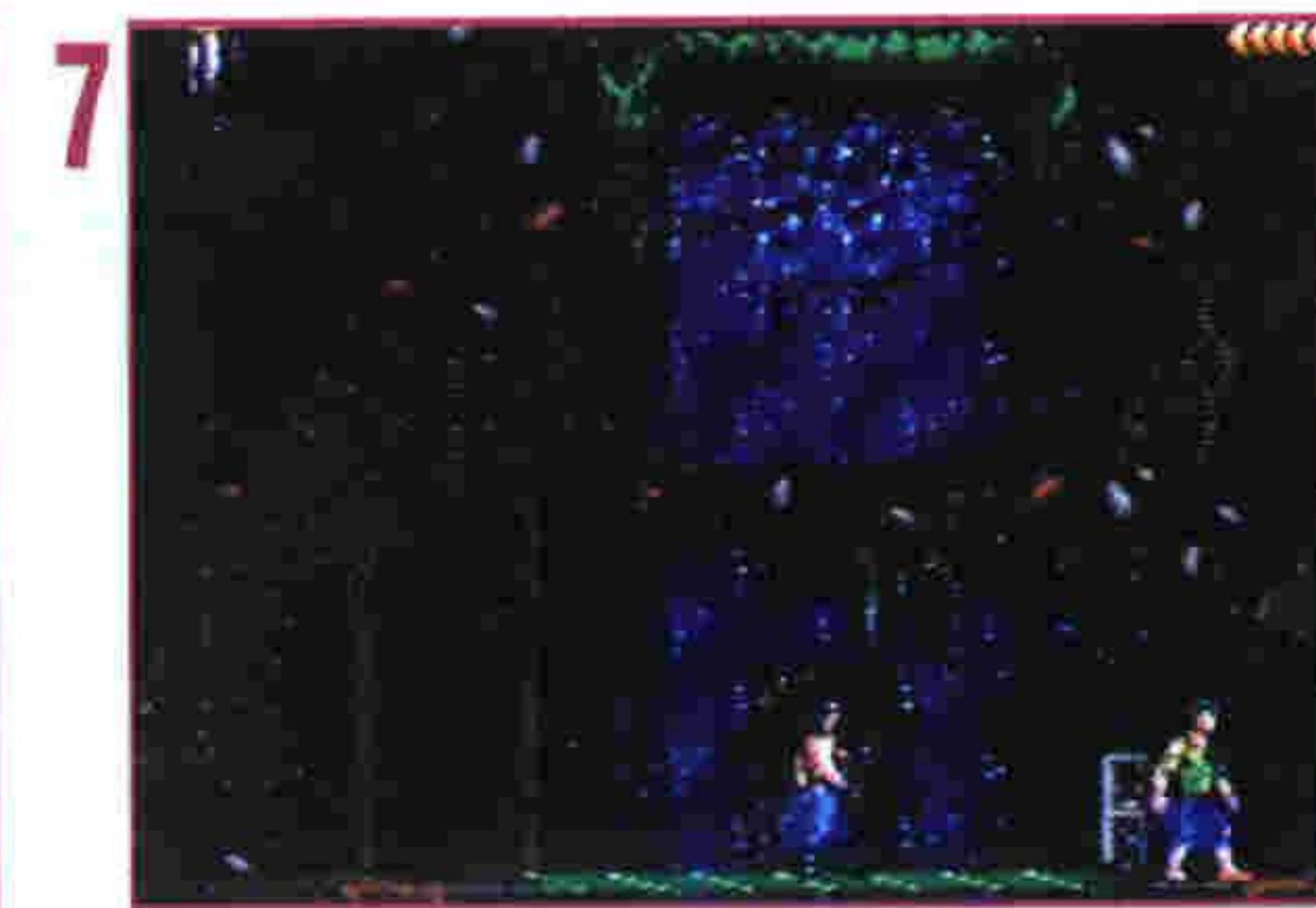
4

Derrote o monstro azul para ganhar o item que faz a ponte. Você vai precisar dele para poder destruir o controle que ficou lá atrás

5

Depois de destruir o controle, suba, detone o guarda, vá para a esquerda e tome o elevador. Você vai mudar de nível e ganhar uma password: QP7R

6

Pisando na placa cinza, uma engenhoca mecânica vai aparecer e começar a disparar. Vá rolando (↓ + Direcional para o lado desejado) e depois atire

7

Atrás da cachoeira há uma porta. Use a ponte e entre. Depois, encontre um monstro cor-de-rosa e pegue sua bomba para destruir outro Controle

MICHAEL ANDRETTI INDY CAR CHALLENGE
Bullet Proof Software

Corrida - 1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●

As pistam ovais decepcionam. Mas o desafio vale a pena.

COMANDOS

X	Acelerar
A	Freiar
R	Aumentar a marcha (câmbio manual)
L	Reduzir a marcha (câmbio manual)

★ QUANDO VOCÊ REGULA SEU CARRO, UM GRÁFICO MOSTRA COMO ELE FICARÁ EM ESTABILIDADE, VELOCIDADE E ACELERAÇÃO

Tal pai tal filho. Depois do papi Mario Andretti lançar um jogo, chegou a vez de Michael estrear nos videogames. O cart tem seus atrativos e é uma boa opção para a galera do Super NES que curte alta velocidade e Fórmula Indy. Infelizmente os gráficos decepcionam: as pistas não têm relevo e até as inclinações das pistas ovais foram esquecidas. A jogabilidade também é um ponto fraco, com respostas pouco precisas.

OPÇÕES

O game oferece 2 níveis de dificuldade e dá para escolher entre câmbio automático ou manual. Além disso o cart fornece passwords para você continuar um campeonato, de onde parou. São 3 modos de jogo: Championship, Practice e Versus

Você vê por trás do carro de Michael. A tela mostra a velocidade, conta-giros, quantidade de combustível, marcha usada, volta em que se encontra, tempo e posição do seu carro e dos concorrentes

Que loucura: dá para pegar a contramão. Uma seta surge avisando para mudar a rota e você encara todos os carros de frente

VERSUS

Modo em que 2 pessoas disputam uma corrida em qualquer um dos 16 circuitos. Você não muda as regulagens do seu carro, mas escolhe uma entre cinco regulagens diferentes. Umas privilegiam a velocidade final e a aceleração, outras melhoram a estabilidade nas curvas. Faça a sua escolha depois de analisar o circuito. A tela traz um mapinha que mostra a distância entre os dois carros mas não aparece o mapa da pista nem as flechas indicando as curvas.

O primeiro jogador fica na parte de baixo da tela. O mapinha mostra a distância entre você e seu amigo. Detone!

CHAMPIONSHIP

É o campeonato mundial de Fórmula Indy, com 16 circuitos. A pontuação é a mesma da categoria: vitória dá 20 pontos, pole position vale 1 e quem lidera mais tempo também ganha 1 ponto. Antes de cada GP, Michael dá conselhos sobre o circuito e rola a disputa para a qualificação do grid. Quem vence o campeonato, ganha uma prova bônus para correr contra o próprio Andrettinho.
Antes do treino e das corridas, vá para o box: regule a pressão dos pneus, pressão nos aerofólios e relação de marchas. Se preferir, escolha Default, uma regulagem básica para cada pista.
Ao se classificar entre os 6 primeiros, você ganha o direito de ver o replay, com 3 opções de visão: Camera, Manual e Auto.

Quando o seu carro estiver ficando sem combustível, pare nos boxes para o pit-stop. A galera trabalha rapidinho

A melhor opção de replay é a manual. Dá para pegar ângulos bem legais

PRACTICE

Você mexe no seu carro da mesma forma que no modo Championship .Dá para conhecer as pistas e sentir diferentes regulagens no carro.

VORTEX
Electrobrain

Simulador - 1 jogador
4 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Se você gosta de gráficos poligonais, arrisque. Se não curte, passe batido!

ITENS

Aparecem na abertura do jogo	
Caixa de bônus	Pontos
Bola de energia	Energia
Chaves e fechaduras	Abrem passagens

★ Um canto da tela mostra o radar e as mensagens da cientista. Aperte Pause para ver sua localização. No canto direito, cheque suas armas e energia

★ Você tem três vidas e nenhum Continue

★ Há opção de texto em espanhol. Arriba!

VORTEX

Quem gosta de games com gráficos poligonais estava sem opção. Vortex veio para dar uma força, mas poderá decepcionar quem esperava um jogo animalesco: ele não consegue desbancar Star Fox. É o primeiro game com gráficos poligonais feito para SNES fora da Nintendo: a Big "N" iniciou a transferência da tecnologia para as softwarehouses, o que promete bons games para o futuro. Infelizmente, o primeiro ficou ruim. A Electrobrain gastou só 4 Mega de memória e comprometeu a jogabilidade e os gráficos: mal dá para distinguir entre inimigos e itens. Só o som ficou bom.

ROBÔ TRANSFORMER

Seu robô chama-se Morphing Battle System (qualquer coisa como "sistema de batalha que se transforma"). Vortex pode ter até quatro formas, basta usar o Select. Para cada uma delas há comandos diferentes.

SONIC JET Nave	**Y** e **A** servem para atirar; **X** acelera e **B** freia
WALKER Robô	**Y** dispara míssil, **A** lasers, o **X** salta, o **B** vira de costas
LAND BURNER Carro	O **Y** e **A** atiram, **X** pula e **B**, vira de costas
HARD SHELL Blindado	**L** e **R** soltam bombas que destróem tudo na tela. Reserve para os chefes

GUERRA ESPACIAL

Trantor, a capital do planeta Deoberon, foi atacada pelos Aki-Do. Você comanda um super-robô e sua missão é recuperar cinco pedaços do Core (peças que vão formar uma espécie de cubo) e levá-las de volta a Trantor. Cada pedaço está em um dos quatro planetas do sistema controlado pelos Aki-Do. Mas o último Core está num lugar qualquer do espaço. É procurar!

Vortex traz 10 níveis de missões e 3 níveis de desafio: fácil, normal e difícil. Ao completar cada etapa você ganha uma password.

AÇÃO CUIDADOSA

Faça a fase sempre com cuidado. Destrua os inimigos sem pensar, principalmente os canhões de cor cinza: se você não atirar, eles se viram e te detonam. Economize os mísseis para os chefes. A mira automática é uma boa. Você só pode pegar a caixa de itens com o Walker. Ao completar a fase, a nave mãe conduz você até a próxima batalha.

No modo treino as munições são infinitas

Essas bolas contêm itens

Passando por este portal vai pintar uma nave-chefão. Use o Hard Shell para combatê-la

Na segunda fase, entre nesta caixa para chegar até um elevador para explorar o subterrâneo em busca de chaves

Cartuchos e aparelhos de:
Super Nintendo
Mega Drive
Mega CD
Game Gear
Jaguar
3DO

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.152
FONE/FAX: (011) 221.6722

PROMOÇÃO DE FIM DE ANO
PREÇOS A PARTIR DE R$ 40,00.
CARTUCHOS ORIGINAIS
TEC TOY E PLAYTRONIC.
ATENDEMOS TODO BRASIL
VIA SEDEX LIGUE JÁ!

TETRIS 2

Se existe uma unanimidade no mundo dos games ela é Tetris. O jogo seduz usuários de computadores e jogadores tanto nos escritórios quanto nas casas e a faixa etária é a mais ampla possível. Criar novas versões de um game tão importante é uma grande responsabilidade. Consciente disso, a Nintendo lançou este Tetris 2 para o Game Boy e se deu bem. Ela criou novas possibilidades de jogo e novos modos. Desta vez, você também elimina filas verticais e não só horizontais. Se você curtiu a versão no SNES, vai curtir também no portátil, com o acessório Super Game Boy ou sem ele.

TETRIS 2
Nintendo

Estratégia - 1 jogador
2 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

As mudanças trouxeram novos desafios e possibilidades de jogo. Quem gosta de Tetris precisa tentar

★ Para jogar a dois é necessário ter o cabo para ligar a outro Game Boy e um outro cartucho

★ Mancada: não dá para jogar com dois joysticks no SNES, quando você usa o Super Game Boy

Quando você consegue juntar 6 pedras da mesma cor, todas as outras dessa cor saem da tela. Assim você pode provocar uma reação em cadeia e salvar um jogo quase perdido

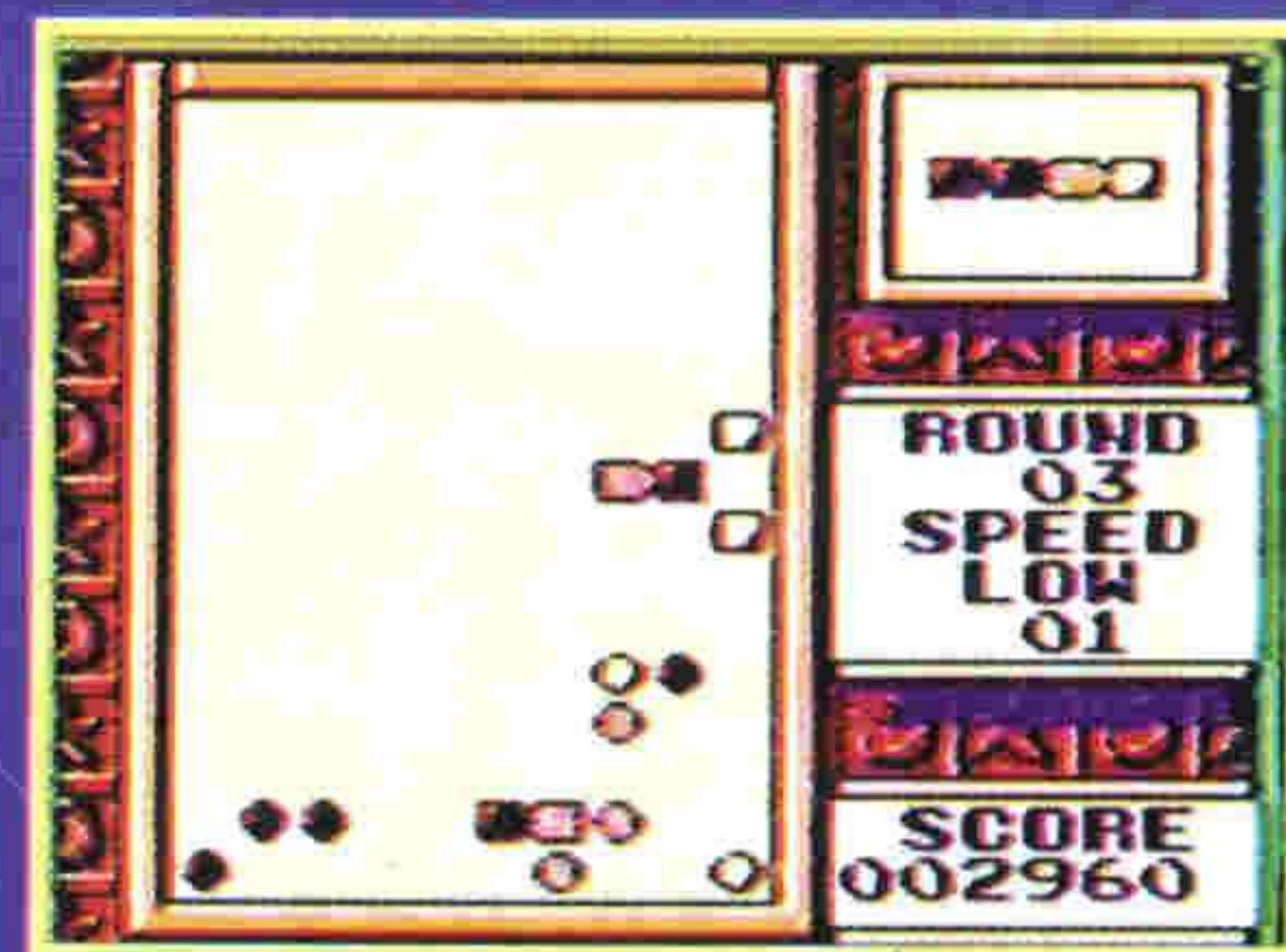
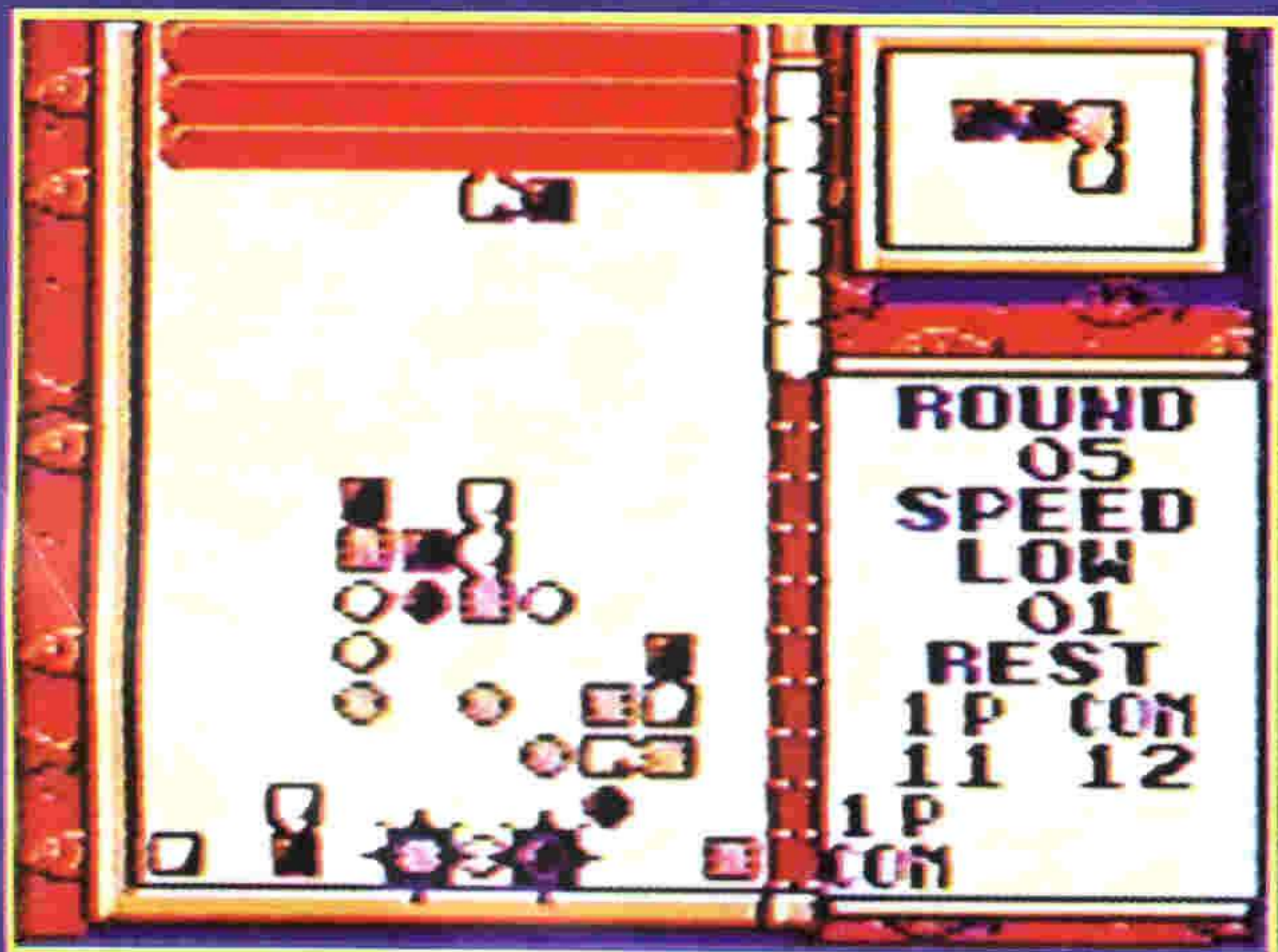
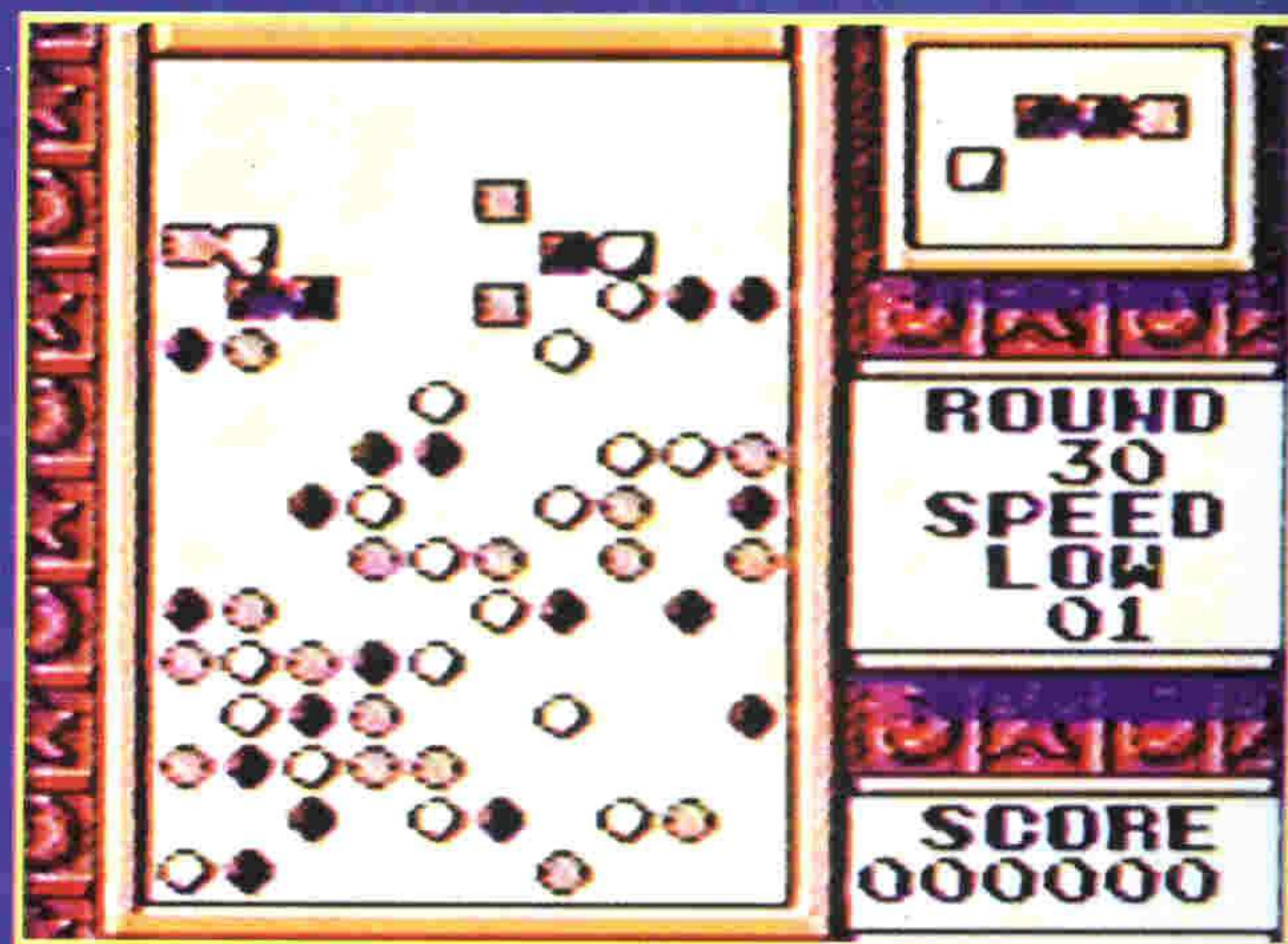
NOVAS POSSIBILIDADES

Seu objetivo é eliminar as pedras que ficam piscando. Para isso, você deve juntar pelo menos 3 pedras da mesma cor, em pé ou deitadas. Dá pra jogar sozinho (1 Player) ou no Versus. O primeiro tem dois modos: Normal e Puzzle. Em Versus, dá para jogar contra o computador. Mas a tela não se divide e você tem que ficar esperto com o marcador na lateral, que mostra a quantidade de peças que faltam ser eliminadas.

MODO NORMAL

Você tem um número ilimitado de peças caindo para eliminar as peças que piscam. Escolha entre 3 velocidades de queda de pedras e a fase na qualquer começar.

MODO PUZZLE

Neste modo, caem apenas 100 peças para solucionar o problema e passar de fase. Também dá para escolher a fase de início e o comando das peças que caem. Este pode ser automático ou manual (isto é, elas caem quando você determina). Assim dá para pensar um pouco sem apelar para o pause.

Quando as pedras "quebradas" encostam em outras, um dos pedaços se desprende e você pode comandá-lo

Contra o computador fique de olho no canto direito para ver quantas peças faltam para ele e para você. A barra horizontal diminui seu espaço de manobra. Para se livrar dela, elimine rapidamente as peças que piscam

À medida que o jogo avança, as coisas vão ficando mais difíceis, com um monte de peças paradas para dificultar a sua vida

Trax ™

CHUCK ROCK 2 THE SON OF CHUCK

Core

Aventura - 1 jogador
4 Mega
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Os chefes são muito fáceis e os movimentos previsíveis. Aproveite ou... desencane!!

COMANDOS

1	Ataque
2	Pulo

No primeiro game da série, Chuck tinha que resgatar a sua amada Ophelia. Desta vez, a trama é bem diferente e você comanda o filho de Chuck, um bebê invocadíssimo. A versão de Mega saiu no ano passado e, guardadas as devidas proporções, o cart do Master ficou legal. Só a trilha sonora deixa a desejar. Mesmo assim, o jogo explora toda a capacidade do console. Uga! Uga! E mãos à obra!

Dá para passar andando atrás dos espinhos. Só não pode pular sobre eles

O SEQÜESTRO DE CHUCK

Depois da primeira aventura, Chuck foi raptado pelo maligno Brick Jagger sem que Ophelia nada pudesse fazer. O pirralhinho assume a responsabilidade e vai à luta. O bebê não tem nada de bobo e enfrenta seus inimigos com uma singela clava. Mas quando é atingido, abre o maior berreiro. Sendo assim, vá com cuidado e ajude o fedelho a reencontrar o seu amado papai.

Bata neste figura e pule em cima. Assim ele o impulsiona para pegar umas balinhas

Em alguns momentos pintam plataformas invisíveis. Use-as para pegar itens

MAMÃE EU QUERO MAMÁ!

Chuck Rock 2 tem três níveis de dificuldade e você começa com três vidas. Como o nosso herói é um bebê, precisa de mamadeiras para manter o pique. As caras do "Chuckzinho" são vidas extras e as balinhas dão pontos (mas não servem pra nada). As fases são curtas e com cenários bem variados. De vez em quando, pinta uma fase de bônus.

Esta é a famosa corrida de balde no rio da fase de bônus. Aperte 1 e 2 bem rápido para ganhar a disputa

O tigre quebra o maior galho. Pule em cima que ele dá um grande salto. Amigão!

A sua jornada está no fim Espere a cabeça do chefe pular e, quando ela descer, clava nela! Capriche, pois Chuck está ao lado. Faça uma família feliz!

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Betto D'Elboux
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **71**, novembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

Papai Noel vem aí... e traz uma Ação Games cheia de novidades

SNES
DONKEY KONG

Uga, Uga! Debulhe o game que dá uma banana para os outros

MEGA
TINY TOON ALL STARS

A turma do Perninha dando uma de atleta

MICKEYMANIA

O rato da Disney apavora em três versões: Mega, SNES e Sega CD

E AINDA:

Os últimos lançamentos, as novidades mais quentes, dicas animalescas e games, muitos games.

IMPERDÍVEL

A GAME CHARADA DE NATAL VAI DAR PRÊMIOS QUE NEM SEU PAI VAI ACREDITAR

CONTINUE SUA COLEÇÃO DE ADESIVOS DE SSF2 TURBO

COM SAGAT E RYU